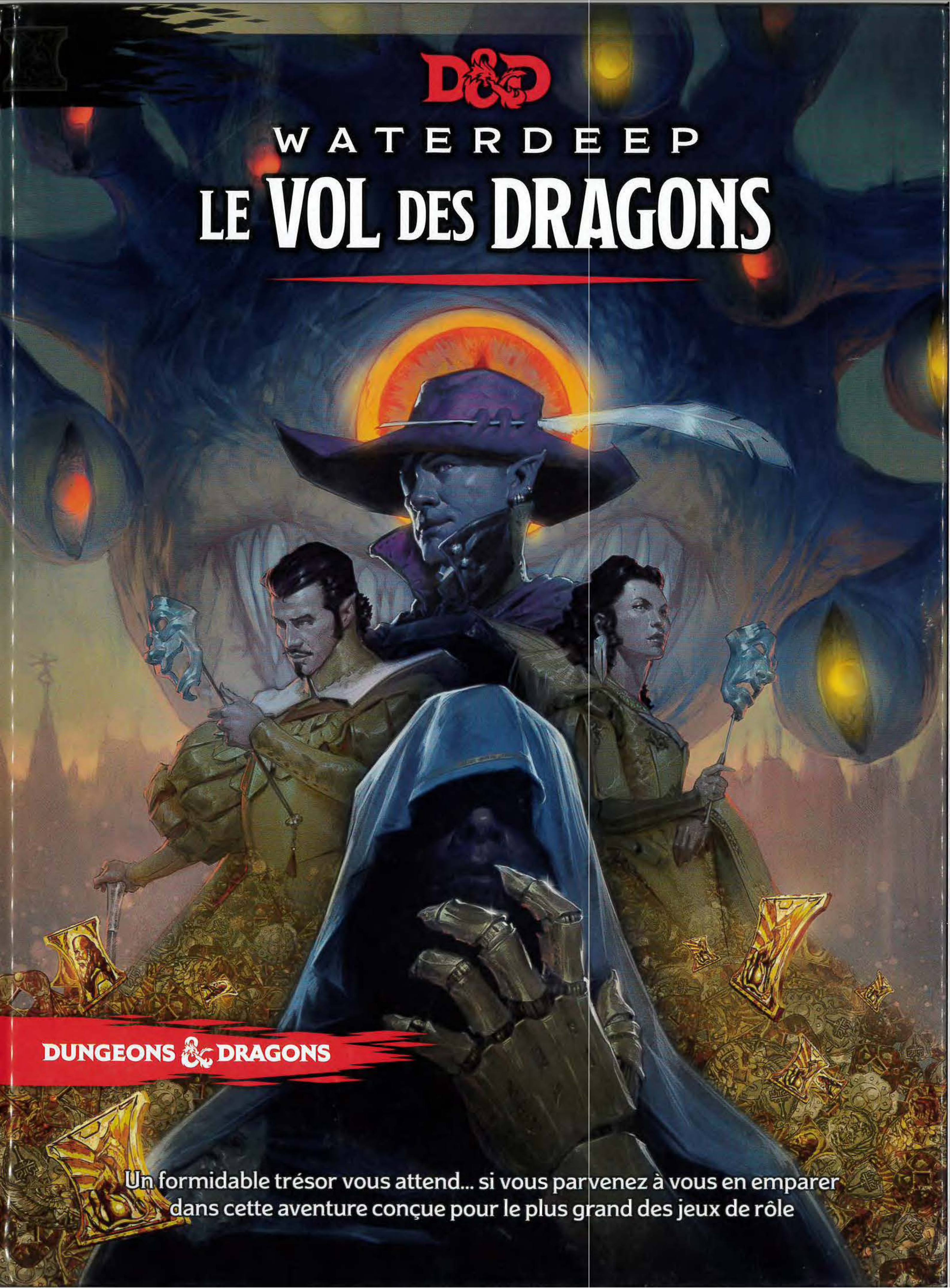
D&D

WATERDEEP
LE VOL DES DRAGONS



DUNGEONS & DRAGONS

Un formidable trésor vous attend... si vous parvenez à vous en emparer dans cette aventure conçue pour le plus grand des jeux de rôle

WATERDEEP

LE VOL DES DRAGONS



Crédits

Direction de la conception : Christopher Perkins
Concepteurs : James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee, Matt Sernett
Développement des règles : Jeremy Crawford, Ben Petrisor, Kate Welch
Consultants histoire : Matthew Mercer, Charles Sanders

Gestion de la rédaction : Jeremy Crawford
Rédacteur principal : Christopher Perkins
Rédacteurs : Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan

Directrice artistique : Kate Irwin
Directeurs artistiques supplémentaires : Shauna Narciso, Richard Whitters
Conception graphique : Emi Tanji
Illustration de couverture : Tyler Jacobson
Illustrations intérieures : Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Eric Deschamps, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Alayna Lemmer, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Pavelec, Claudio Pozas, Vincent Proce, Ned Rogers, Craig J Spearing, Jason Thompson, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Bayard Wu, Kieran Yanner
Cartographie intérieure : Dyson Logos
Carte en poster : Jason Engle

Production : Daniel Tovar, Matt Warren, Stan!
Ingénieur produit : Cynda Callaway
Techniciens en imagerie : Carmen Cheung, Kevin Yee
Administration artistique : David Gershman
Spécialiste préimpression : Jefferson Dunlap

Autres membres de l'équipe D&D : Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Jeremy Martin, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Trish Yochum

Remerciements à Elliott Zastrow pour ses importantes recherches.

Remerciements particuliers aux centaines de testeurs dont les retours ont permis de rendre l'ensemble de cette aventure encore plus amusante.



ISBN : 978-1-945625-00-8
Première impression : Février 2019
Dépôt légal : Février 2019

Avant-propos

Une question simple a commencé à germer dans mon esprit il y a plus de deux ans alors que j'étais en train de faire mes adieux à la Barovie, que je m'extirpais des profondeurs du Maelström et que je préparais une expédition d'un an au Chult. Où irons-nous ensuite ? Après avoir réfléchi à plusieurs possibilités, nous avons décidé qu'il serait rafraîchissant de revenir à la civilisation.

Waterdeep : Le Vol des dragons est une chasse au trésor dans un environnement urbain. Nous avons déjà visité Waterdeep, mais jamais de la sorte. Des héros intelligents respecteront les règles de la ville. Ceux qui s'attireront les foudres de la ville vivront des moments difficiles, car la Cité des splendeurs abrite quelques-unes des plus puissantes personnalités des Royaumes Oubliés.

Charlie Sanders, un joueur de D&D de longue date, a rejoint le projet pour nous faire bénéficier de son expérience de rédacteur pour la télévision en nous aidant à étoffer la trame principale de l'histoire des mois avant la date prévue pour lancer les travaux de rédaction. Matthew Mercer, que vous connaissez probablement grâce à ses participations à *Critical Role*, une émission live en ligne, nous a aidés à étoffer les antagonistes et leurs motivations grâce à son imagination débordante. La qualité d'une aventure de D&D dépend de celle de ses adversaires et *Waterdeep : Le Vol des dragons* en propose une sacrée palette.

Avant de lever le rideau et de vous guider au cœur de Waterdeep, je souhaite remercier Ed Greenwood d'avoir fait de la Cité des splendeurs ce genre d'endroit magique dont vous aimeriez, au fond de vous, qu'il soit réel.

Chris Perkins
Décembre 2017

VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully
Relecture : Roxane Collet, Aurélie Pesséas
Mise en page : Jérôme Cordier

ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti

Sur la couverture

À Waterdeep, on appelle une pièce d'or un dragon et quelqu'un a caché un demi-million de ces dragons dans la Cité des splendeurs. Tyler Jacobson nous dépeint les antagonistes en quête du trésor. Puissent les dieux protéger les aventuriers qui se mettront en travers de leur route !

Avertissement : Les Seigneurs de Waterdeep ne peuvent être tenus pour responsables des matraquages, bannissements, incarcérations ou exécutions des aventuriers qui violent le Code pénal. Ils ne sont pas non plus responsables des actions entreprises par les seigneurs du crime tyrannœils, les nobles sans scrupules, les bretteurs drows et les clones maléfiques. Gardez également votre calme si vous croisez les colossales statues disséminées dans toute la cité. Elles sont plutôt fiables et ne sont pas devenues folles furieuses depuis des années.

Imprimé en Lituanie. ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

Table des matières



Guide de prononciation

Ce guide explique comment prononcer nombre des noms étrangers qui apparaissent dans cette aventure.

Nom	Prononciation
Agorn Fuoco	A-gorne Fou-O-ko
Ahghairon	A-GUÉ-ron
Ahmaergo	A-MÈRE-go
Alcedor Kolat	Al-SSE-dor KO-latte
Alturiak (mois)	Al-TUR-yak
Amath Sercent	A-masse SER-ssente
Ammalia Cassalantre	A-MA-li-a KA-ça-lan-tre
Arn Xalrondar	ARNE Xal-RON-dar
Aurinax	OR-i-nax
Avareen Rivvevent	A-va-RINE Ri-veu-vent
Bregan D'aerthe	BRÉ-guane DAÈRTE
Corylus Thann	KOR-i-lusse Tane
Davil Chantétoile	DA-vile Chan-té-toile
Duhlark Kolat	Dou-LARKE KO-latte
Éléasis (mois)	É-LÉA-zisse
Éleinte (mois)	É-LEINTE
Esvele Rosznar	ÉSS-vèle ROJ-nar
Fala Lefaliir	FA-la LÈ-fa-lire
Fel'rekt Lafeen	FÈLE-rèkt La-FINE
Fénérus Castelorage	FÉ-NÉ-russe Casse-tèle-o-rage
Flammerègne (mois)	FLAMME-règne
Floon Blagmaar	FLOUNE BLAGUE-mar
Hlam	U-LAME
Holvan Ebberek	OL-vanne É-BEU-rèke
Hrabbaz	Ra-BAZE
Hyustus Staget	I-u-stusse STAGÈTE
Iokaste Daliano	I-o-KASTE Da-li-A-no
Istrid Corne	ISSE-tride Corne
Jalester Silvermane	JA-lèss-terre Silveur-mène
Jarlaxle Baenre	Jar-LA-xe BAINE-ré
Jelenn Urmbrusk	Jé-LAINE URM-brusque
Jeryth Phaulkon	JÉ-risse FOL-con
Jezrynne Cornejais	JAI-zeu-rine Cornejais
Kaevja Cynavern	KÈVE-ia SI-na-verne
Kalain	Ka-LAINE
Karabal L'enz	KA-ra-bal LÈNZE
Khafeyta Murzan	Ka-FÉ-i-ta Mur-ZANE
Korgstrod Uxgulm	KORG-strode UX-gulme
Krebbyg Masq'il'yr	CRÉ-bigue MASK-il-ire
Kythorn (mois)	KI-torne
Laeral Silverhand	LÈR-ale Silveur-ènde
Laiba Rosse	LÈ-ba ROSSE
Llorath Pharn	LO-rasse FARNE
Losser Mirklav	LOSSEUR Mir-clave
Manshoon	Man-ne-CHOUNE
Margo Verida	MAr-go Vé-RI-da

Nom	Prononciation
Marro Qaz'arrt	MA-ro Ka-ZARTE
Mattrim Mereg	MA-trime MÈR-ègue
Melannor Mortebranche	MÉ-la-nore Mortebranche
Meloon Dragon-de-Guerre	Mé-LOUNE Dragon-de-Guerre
Mirt	MIRTE
Mirtul (mois)	MIR-tule
Nar'l Xibrindas	NAR-le Xi-BRINE-dasse
Nihiloor	NI-i-lore
Obaya Uday	O-BA-ya- Ou-DÉ
Orond Gralhund	O-RONDE GRAL-ounde
Raelyn Auvryndar	RÉ-line O-VRINE-dare
Remallia Sylvasile	Ré-MA-li-a Sil-va-zile
Renaer Neverember	Ré-NÈR Néveur-ème-beur
Rishaal	Ri-CHAAL
Rongquan Mystere	RONGUE-couane Mystère
Saeth Cromley	SÈSSE CROM-li
Savra Belabranta	SAVRA Bé-la-BRAN-ta
Seffia Naelryke	SÉ-fi-a NÈLE-ri-que
Sidra Romeir	Sidra Romir
Skarn Zarphoul	SCARN ZAR-foule
Skeemo Gourdétrange	SKI-mo Gourdétrange
Soluun Xibrindas	So-LOUNE Xi-BRINE-dasse
Talisolvanar Mortebranche	Ta-li-SOL-va-nar Mortebranche
Tarsakh (mois)	TAR-sac
Tashlyn Yafeera	TACHE-line Ya-FI-ra
Tissina Khyret	Ti-SSI-na KY-rètte
Tylan Ilueph	TAILLE-lane Ill-OU-èf
Umbero Zastro	Oum-BÉ-ro ZAS-tro
Urlaster Ghann	Ur-LAS-tère GANE
Urstul Floxin	UR-stoule FLOX-ine
Vaelle Lurval	Va-EL Lur-VAL
Vajra Safahr	VAJ-ra Sa-FAR
Velgos Ephezzrin	VÈL-gosse é-FÈZ-rine
Vévette Eaunoire	Vé-VÈTE Eaunoire
Vhaspar Holmdreg	VASS-par HOLM-drègue
Victoro Cassalantre	Vik-TO-ro KA-ça-lan-tre
Volkarr Kibbens	VOL-car KIB-ènz
Volothamp Geddarm	VO-lo-tampe Gué-DARME
Westra Moltimmur	WES-tra MOLT-im-mur
Xanathar	XA-na-tar
Yagra Poingdepierre	YA-gra Poingdepierre
Yalah Gralhund	YA-la GRAL-ounde
Yaliek Iltizmar	Ya-LIK Ill-TIZ-mar
Zaibon Kyszalt	ZA-i-bon Kij-ALTE
Ziraj le Chasseur	Zi-RAGE
Zorbog Jyarkoth	ZOR-bogue Ji-ARE-cosse

Introduction

Bienvenue à Waterdeep, la Couronne du Nord, où nous nous apprêtons à vous narrer un merveilleux conte urbain. Notre histoire commence alors que des aventuriers se rassemblent à la taverne du Portail Béant. Volothamp Geddarm, le célèbre explorateur et conteur, leur propose une quête qui va les mêler à un conflit acharné entre deux organisations malfaisantes. Volo récompense généreusement les aventuriers s'ils accomplissent sa quête avec succès. Mais une récompense bien plus grande est dissimulée quelque part dans la Cité des splendeurs et n'attend que d'être récupérée.

Waterdeep : Le Vol des dragons est une aventure de Dungeons & Dragons conçue pour des personnages de niveau 1. À la fin de l'histoire, les personnages devraient être au moins de niveau 5. Si vous envisagez de vivre cette aventure en tant que personnage-joueur, arrêtez dès maintenant votre lecture !

Si vous recherchez une aventure dans Waterdeep pour des personnages de niveau supérieur, un livre complémentaire intitulé *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément* explore le vaste donjon sous Waterdeep appelé Undermountain et propose une aventure conçue pour que les personnages progressent jusqu'au niveau 20.

Le résumé de l'histoire

Waterdeep : Le Vol des dragons est une chasse au trésor se déroulant dans un environnement urbain. L'intrigue peut se résumer comme suit :

- Un demi-million de pièces d'or est caché quelque part dans Waterdeep. De nombreux individus connaissent l'existence de ce trésor et cherchent sa cachette. Les aventuriers peuvent se lancer dans la chasse et empêcher que le trésor ne tombe entre de mauvaises mains.
- La ville est en proie à des tensions accrues entre deux groupes, qui risquent bien de déclencher des flambées de violence. Le Zhentarim, un réseau de mercenaires de l'ombre, et Xanathar, le seigneur du crime tyrannœil de Waterdeep, sont en désaccord et les personnages se retrouvent mêlés au conflit lorsque débutent les affrontements entre ces deux groupes.

Les dragons cachés

À Waterdeep, on utilise le terme de *dragon* pour désigner une pièce d'or. Avant d'être évincé de sa position de Seigneur manifeste de Waterdeep, Dagult Neverember a détourné un demi-million de dragons et les a cachés dans une chambre forte secrète. Pour plus de sécurité, il s'est arrangé pour que toutes les informations concernant l'emplacement de la chambre forte et ses défenses soient effacées par magie de son esprit et de celui de ses subordonnés. Le magicien qui a mis en œuvre cette procédure a scellé ces informations dans un artefact appelé la *pierre de Golorr*. Le magicien a disparu peu de temps après et Dagult a caché la pierre dans le palais de Waterdeep.

Dagult était parti reconstruire la ville de Neverwinter lorsque les autres Seigneurs de Waterdeep ont voté sa destitution. Il a immédiatement conçu des plans pour récupérer la *pierre de Golorr* et sortir discrètement ses dragons secrets hors de Waterdeep. Ses espions sont sortis du palais avec la pierre, mais ont été tués avant de quitter la ville.

> **Utiliser la carte du poster**
>
> Une carte de la cité de Waterdeep est dessinée des deux côtés du poster qui accompagne ce livre. L'un des côtés est destiné aux joueurs. L'autre est à l'intention du MD et comporte des indicateurs qui renvoient aux lieux importants de l'aventure.

La pierre a été volée puis elle est passée de main en main, tel un vulgaire bijou, jusqu'à ce que Xanathar s'en empare.

La *pierre de Golorr* est en réalité un aboleth transformé par magie. Sous cette forme inanimée, il peut lire dans les pensées des créatures qui s'harmonisent avec la pierre et modifier leur mémoire. Une créature harmonisée avec la pierre peut également prendre connaissance des informations qu'il détient, notamment celles liées à la chambre forte de Neverember.

Construite il y a longtemps par des nains, elle est protégée contre toute forme d'intrusion et de détection magique. Son protecteur actuel est un dragon d'or adulte nommé Aurinax, le détenteur et gardien du *bâton-dragon d'Ahghairon* qui permet d'empêcher tous les autres dragons de pénétrer dans la ville. En échange de ce bâton, Aurinax a promis de garder l'or jusqu'au moment où Neverember ou ses vassaux désignés décideront de le récupérer.

La guerre des rues

Le monde du crime, dirigé par tyrannœil du nom de Xanathar, prospère sous les rues de la ville. Des agents du Zhentarim (également appelé le Réseau noir) ont récemment tenté de conclure une alliance entre leur organisation et la Guilde de Xanathar afin de prendre pied dans le monde politique de Waterdeep. Le responsable de cette tentative était un clone de Manshoon le magicien, l'un des fondateurs du Réseau noir que l'on croyait mort depuis longtemps.

Alors que les deux camps étaient en pleine négociation dans l'antre de Xanathar, la *pierre de Golorr* a brusquement disparu de l'endroit où le tyrannœil l'avait cachée. Paranoïaque, Xanathar a accusé le Réseau noir de l'avoir dérobée et a tué les émissaires du Zhentarim qui étaient présents. Quand les Zhents ont répliqué en attaquant les avant-postes de la Guilde de Xanathar, ce dernier a pris leurs actions comme une confirmation des viles intentions du Réseau noir. Les rivalités entre le Zhentarim et la Guilde de Xanathar ont débouché sur des effusions de sang dans les rues, menaçant la paix dans toute la ville.

Qui, en réalité, a volé la *pierre de Golorr* ? C'est un gnome des roches appelé Dalakhar. Après avoir utilisé la magie pour localiser la pierre précieuse, le seigneur Neverember a chargé plusieurs espions de pénétrer discrètement dans l'antre de Xanathar afin de la récupérer. Dalakhar a réussi là où de nombreux autres ont échoué, mais sa réussite a été de courte durée.

La quête de Volo

Le Portail Béant constitue par défaut le point de départ de cette histoire. Volothamp Geddarm est l'une des premières personnes que les aventuriers y rencontrent. Il revient tout juste d'une tournée promotionnelle pour son dernier livre, le *Guide des monstres de Volo*, et veut confier une quête aux personnages.

Un de ses amis, Floon Blagmaar, un bel homme un peu simplet, a disparu, probablement kidnappé. En le cherchant, les aventuriers apprennent qu'on l'a probablement confondu avec quelqu'un d'autre et se retrouvent ainsi à chercher

Le sceau draconique d'Ahghairon

Waterdeep est protégée par un effet magique impossible à dissiper appelé le *sceau draconique d'Ahghairon*. L'effet provient de quelque part sous la tour d'Ahghairon, dans le quartier du Château, et il est permanent. Les dragons et toutes les autres créatures de type dragon sont physiquement incapables de pénétrer dans la cité (ou dans ses égouts) tant que persiste le sceau draconique. L'effet ne s'étend pas au port ni à Undermountain.

Une créature de type dragon touchée par le *bâton-dragon d'Ahghairon* (voir l'annexe A) peut ignorer le *sceau draconique d'Ahghairon* et peut se déplacer dans la cité en toute liberté. L'effet dure jusqu'à ce que la créature soit de nouveau touchée par le bâton ou jusqu'à la fin d'une période de temps spécifiée par la créature harmonisée avec le bâton.

Le *bâton-dragon* est actuellement en possession d'un dragon d'or adulte appelé Aurinax (voir l'annexe B) qui protège une chambre forte dissimulée sous la cité.

deux victimes. La personne initialement visée était Renaer Neverember, le fils du seigneur Neverember, qui a pris ses distances avec sa famille. Des agents du Zhentarim l'ont enlevé pour apprendre tout ce qu'il sait sur les dragons cachés. (Malheureusement pour eux, Renaer ignore tout du trésor et de son emplacement.) Si les personnages le retrouvent, Renaer s'avère être un allié précieux pour des aventuriers qui espèrent se faire un nom à Waterdeep.

Pour les récompenser d'avoir sauvé Floon, Volo leur donne le titre de propriété d'un bâtiment dans le quartier Nord, dans une large impasse cernée de résidences et de boutiques anciennes. Cette propriété était autrefois une taverne aux étages habitables. La taverne est fermée depuis des années et la résidence est hantée par un poltergeist auquel les personnages peuvent apporter le repos.

Boule de feu !

Les personnages attirent l'attention de factions locales qui espèrent les recruter pendant qu'ils s'installent en ville, mais cette période de calme relatif prend brutalement fin lorsqu'une boule de feu explose près de leur nouvelle résidence. Les aventuriers se trouvent mêlés aux répercussions de cet effroyable événement et peuvent tenter de tirer l'affaire au clair. Qui a lancé la *boule de feu* et pourquoi ? Qui était la cible prévue ? Une guilde ou une faction peut leur demander d'enquêter sur l'incident, ou ils peuvent avoir des raisons de s'investir personnellement dans cette enquête.

La boule de feu a tué, entre autres, la cible qu'elle visait : Dalakhar, l'espion du seigneur Neverember. La personne qui a tué le gnome est à présent en possession de la *pierre de Golorr*, l'objet qui permet de trouver les dragons perdus. D'une façon ou d'une autre, en fonction des alliés (et des ennemis) qu'ils se sont faits en ville, les personnages se retrouvent impliqués dans la course pour récupérer la pierre et le trésor qu'elle protège.

Choisissez votre antagoniste

Avant de commencer, vous devez choisir le principal antagoniste de l'aventure. Ce choix détermine la saison pendant laquelle l'histoire se déroule, ainsi que les adversaires de plusieurs rencontres du chapitre 4. L'antagoniste que vous choisissez s'oppose aux personnages joueurs, tandis que les antagonistes que vous ne choisissez pas rejoignent la toile de fond de l'aventure et peuvent les aider ou leur faire obstacle.

Autre spécificité inhabituelle de cette aventure, les antagonistes ne sont pas supposés mourir ni tuer les personnages joueurs. Ils sont à la recherche d'un trésor et l'objectif ultime des aventuriers consiste à les empêcher de s'en emparer.

Vous pouvez remplacer un antagoniste par un autre quand vous le désirez. Par exemple, si vous décidez au milieu de l'aventure, qu'étant donné son évolution, Jarlaxle Baenre fera un meilleur antagoniste que Xanathar, vous pouvez effectuer ce changement à la volée et jouer les rencontres suivantes en conséquence.

Chaque antagoniste est décrit de manière exhaustive dans l'annexe B et résumé ci-dessous.

Xanathar

Xanathar est un seigneur du crime, un tyrannœil paranoïaque et mégalomane qui compte éliminer tous ceux qu'il perçoit comme des agents ou des sympathisants du Zhentarim, récupérer la *pierre de Golorr* et s'emparer des dragons cachés. Sa base est un donjon sous Skullport, une communauté souterraine située sous Waterdeep. Cet antre est décrit dans le chapitre 5.

Xanathar craint à raison Laeral Silverhand et préfère épargner ses agents pour éviter de provoquer un conflit avec le Seigneur manifeste de Waterdeep. Les aventuriers qui s'attirent les foudres du tyrannœil peuvent exploiter cette crainte pour échapper à une mort certaine.

Si vous choisissez Xanathar en tant qu'antagoniste, l'aventure se déroule au printemps.

Les Cassalantre

Victoro et Ammalia Cassalantre sont des nobles de Waterdeep qui adorent secrètement les diables. Ils ont l'intention d'utiliser les dragons cachés pour racheter les âmes de leurs enfants qu'ils ont livrées à Asmodée en échange de pouvoir. Au sous-sol de leur propriété, la villa Cassalantre, se trouve un temple d'Asmodée décrit dans le chapitre 6.

Les Cassalantre tentent de lancer les aventuriers sur de fausses pistes et de les discréditer plutôt que de les tuer. Victoro et Ammalia comptent sur leur statut de noble pour les protéger et font tout pour ne pas attirer l'attention du guet.

Si vous choisissez les Cassalantre en tant qu'antagonistes, l'aventure se déroule en été.

Jarlaxle Baenre

Jarlaxle Baenre est un bretteur drow et le seigneur secret de Luskan, la Cité des voiles. Il envisage d'utiliser les dragons cachés pour acheter sa place au sein de l'Alliance des seigneurs, une confédération de cités et de villes rassemblées pour contrer les menaces communes. Jarlaxle veut également le *bâton-dragon d'Ahghairon* pour prendre l'avantage lors des négociations. Déguisé par magie en capitaine humain du nom de Zardoz Zord, il gère une fête foraine itinérante appelée le Carnaval des Sirènes et séjourne dans le port de Waterdeep à bord d'un navire sous lequel est fixé un submersible (le *Marpenoth écarlate*), comme décrit dans le chapitre 7.

Jarlaxle aime déjouer les plans de ses ennemis et il apprécie les complications que les aventuriers provoquent quand ils mettent leur nez dans ses affaires, mais surtout, il adore voir la déception se peindre sur leur visage lorsqu'il prend finalement le dessus. Il ne supporte toutefois pas les idiots qui le menacent. S'il est malgré tout engagé dans une confrontation violente, il tue rapidement et brutalement l'un des protagonistes en guise d'exemple puis disparaît.

Si vous choisissez Jarlaxle en tant qu'antagoniste, l'aventure se déroule en automne.

Manshoon

Un clone du magicien Manshoon, l'un des fondateurs du Zhentarim, se cache à Waterdeep. Il veut régner sur la cité en récupérant les dragons cachés et compte utiliser cette richesse pour soudoyer les Seigneurs masqués afin qu'ils fassent de lui le nouveau Seigneur manifeste. Il veut également reprendre le contrôle du Réseau noir. Manshoon se tapit dans les tours de Kolat, deux tours de magicien dans le quartier Marchand. Cette résidence est décrite dans le chapitre 8.

Manshoon crée des copies de lui-même en utilisant le sort de *simulacre* et prend grand soin de camoufler sa véritable identité, car son succès dépend de sa capacité à détourner l'attention de ceux qui cherchent à déjouer ses plans avant qu'ils ne portent leurs fruits. Manshoon évite les confrontations inutiles avec les aventuriers ; seuls ceux qui pénètrent dans son sanctuaire extradimensionnel risquent de subir ses foudres.

Si vous choisissez Manshoon en tant qu'antagoniste, l'aventure se déroule en hiver.

Les saisons

L'aventure se déroule lors d'une saison définie en fonction de l'antagoniste que vous avez choisi. Si vous changez d'antagoniste au cours de l'aventure, ne changez pas la saison, à moins que les personnages ne prennent des pauses suffisamment longues pour passer naturellement d'une saison à la suivante.

Le printemps

Le début du printemps est souvent froid et humide à Waterdeep. Une bruine tombe pendant des jours sans discontinuer. Il n'est pas rare que le brouillard se lève pendant la nuit et persiste le lendemain. Plus la météo s'améliore, plus la cité attire de visiteurs et l'affluence dans les rues augmente drastiquement à l'approche de l'été.

L'été

L'été à Waterdeep est plutôt agréable et c'est la période dont les habitants et visiteurs profitent pour se rassembler dehors. C'est la période de l'année où les marchés sont les plus animés. Parfois, cependant, l'air chaud remonte du sud et stagne dans les vallées au nord et à l'est de la cité, créant une vague de chaleur qui peut durer plusieurs jours, voire plusieurs semaines. L'activité en ville ralentit alors considérablement, car les Waterdaviens ne sont pas habitués à de tels pics de chaleur.

L'automne

Pendant tout l'automne, des charrettes chargées de nourriture arrivent à Waterdeep des fermes environnantes. Sans ces ravitaillements, les habitants de la cité mourraient de faim en hiver. Le hurlement des vents marins glacés rappelle aux habitants de Waterdeep que l'hiver est proche.

L'hiver

Les hivers sont rudes à Waterdeep. Alors que la neige s'accumule partout dans la cité et que la glace bloque le port, le commerce ralentit fortement et la cité ferme ses portes. Les habitants prêts à braver le froid continuent de se retrouver dans les tavernes de quartier et les salles des fêtes, mais rares sont ceux qui s'aventurent en dehors des remparts de la cité.

Le calendrier de Faerûn

Le calendrier de Faerûn comporte douze mois semblables, à peu de chose près, à ceux du calendrier grégorien. Chaque mois se compose de trente jours répartis en trois semaines de dix jours (qu'on appelle des décades). Une année comporte également cinq jours de fête qui s'intercalent entre certains mois. Une fois tous les quatre ans, la fête de la Rencontre des boucliers vient s'ajouter au calendrier. Elle se déroule immédiatement après la nuit du Plein été. Collectivement, ces jours forment un cycle similaire à ce que nous connaissons sur Terre : trois années de 365 jours suivies par une année bissextile.

Les mois. Voici les mois faerûniens : martel, alturiak, ches, tarsakh, mirtul, kythorn, flammerègne, éléasis, éleinte, marpenoth, uktar et nuiteuse.

Fêtes annuelles. Voici les jours fériés annuels : Plein hiver (entre martel et alturiak), Herbeverte (entre tarsakh et mirtul), Plein été (entre flammerègne et éléasis), les Grandes moissons (entre éleinte et marpenoth) et la Fête de la lune (entre uktar et nuiteuse).

Mener l'aventure

Pour mener cette aventure, vous avez besoin des livres de règles de la cinquième édition de D&D : Le *Player's Handbook*, le *Dungeon Master's Guide* et le *Monster Manual*. Le *Guide des aventuriers de la côte des Épées* peut aider mais n'est pas indispensable.

> Les textes encadrés comme celui-ci sont faits pour être lus à voix haute ou paraphrasés à l'intention des joueurs lorsque leurs personnages arrivent dans un endroit ou dans des circonstances précises, comme décrit dans le texte.

Le *Monster Manual* contient les profils de la plupart des créatures qui apparaissent dans cette aventure. Tous les profils nécessaires sont décrits dans ce manuel ou dans l'annexe B. Vous trouverez le profil d'une créature dans le *Monster Manual* lorsque son nom apparaît en **gras**. Sinon, le texte de l'aventure vous renvoie vers l'annexe des monstres de ce livre.

Les sorts et l'équipement mentionnés dans l'aventure sont décrits dans le *Player's Handbook*. Les objets magiques sont décrits dans le *Dungeon Master's Guide*, sauf si le texte de l'aventure vous renvoie à la description d'un l'objet dans l'annexe A.

Abréviations

Les abréviations qui suivent apparaissent dans ce livre :

pv = points de vie	LB = loyal bon
CA = classe d'armure	CB = chaotique bon
DD = degré de difficulté	NB = neutre bon
PX = points d'expérience	LN = loyal neutre
pp = pièce(s) de platine	N = neutre
po = pièces(s) d'or	CN = chaotique neutre
pe = pièce(s) d'électrum	LM = loyal mauvais
pa = pièce(s) d'argent	CM = chaotique mauvais
pc = pièce(s) de cuivre	NM = neutre mauvais
PNJ = personnage non joueur	MD = maître du donjon



Le soleil luit au-dessus du port de Waterdeep.

> **Personnalisez votre propre Waterdeep**
> Beaucoup de choses ont été écrites sur Waterdeep au fil des ans. Ce livre reproduit la plupart de ces informations, mais vous n'êtes pas obligé de vous y tenir. N'hésitez pas à enjoliver et à changer tout ce que vous voulez. Votre version de Waterdeep est la seule qui importe pour votre campagne.

La structure de l'aventure

Waterdeep : Le Vol des dragons est une aventure d'introduction conçue pour que les personnages joueurs se familiarisent avec la cité de Waterdeep et acquièrent une base d'opérations (chapitres 1 et 2). S'ensuit une chasse au trésor dans toute la ville (chapitres 3 et 4) et les descriptions des antres des antagonistes (chapitre 5 à 8).

Dans le chapitre 1, les personnages arrivent au Portail Béant, où Volo leur confie une quête. C'est une simple mission de sauvetage avec un rebondissement dû à une erreur d'identité. Si les aventuriers accomplissent cette quête avec succès, Volo les récompense en leur offrant un acte de propriété de grande valeur.

Dans le chapitre 2, les personnages découvrent leur nouvelle demeure dans l'allée du Crâne-de-Troll et attirent l'attention de factions qui aimeraient les recruter pour leur confier des missions spéciales.

Le chapitre 3 commence quelques jours ou semaines plus tard, ce qui donne aux personnages le temps de s'adapter à la vie de la cité et de se consacrer aux activités de leur choix. Une explosion dévaste l'allée du Crâne-de-Troll. Les personnages mènent leur enquête et se retrouvent au milieu d'un conflit mêlant plusieurs antagonistes secondaires, avec pour point culminant un affrontement sanglant dans la propriété d'un noble.

Dans le chapitre 4, les personnages se précipitent pour être les premiers à trouver l'or. Les rencontres de ce chapitre et l'ordre dans lequel elles ont lieu changent en fonction de l'antagoniste que vous avez choisi. Le chapitre se termine par la découverte de la chambre forte du seigneur Neverember contenant le trésor et une confrontation avec son gardien, un dragon d'or. Le but ultime des personnages consiste à empêcher que l'or ne tombe entre les mains des mauvaises personnes. Si tout se passe bien, une partie de l'or se retrouvera dans leurs mains. Ils pourront toutefois difficilement s'accaparer la totalité du trésor.

Les chapitres 5 à 8 décrivent les antres des antagonistes de l'histoire et peuvent être utilisés (ou pas) à tout moment et dans n'importe quel ordre. Les personnages pourraient avoir des raisons de se rendre dans l'un ou plusieurs de ces antres au cours de l'aventure. Il n'est pas nécessaire que les personnages envahissent l'antre des antagonistes ou triomphent d'eux en combat pour déjouer leurs plans. Ils peuvent donc terminer avec succès l'aventure sans que ces chapitres n'entrent en jeu.

Préparez-vous à faire des modifications à la volée si les personnages se retrouvent dans l'antre d'un scélérat avant la fin du chapitre 4, car les épreuves que renferme chacun sont ardues pour des personnages d'un niveau inférieur au cinquième. Vous pouvez les inciter subtilement à prendre une direction différente, disséminer des indices qui les poussent à se montrer extrêmement prudents ou diminuer la difficulté des rencontres mortelles. Rappelez-vous également que les personnages doivent seulement déjouer les machinations de leur adversaire principal, pas le tuer. De plus, ce dernier cherchera rarement à se battre. Si les aventuriers se sont montrés trop ambitieux, ils peuvent finir assommés plutôt que tués et reprendre leurs esprits dans le fond d'une allée, dans un tunnel d'égout ou dans une cellule de prison, avec ou sans leur équipement. Mais ils peuvent aussi reprendre connaissance sains et saufs avec tout leur équipement dans une résidence privée, sous la surveillance bienveillante de PNJ amicaux qui ont pris soin de les mettre à l'abri.

L'Enchiridion de Waterdeep, par Volo

Le chapitre spécial de ce livre intitulé « L'Enchiridion de Waterdeep, par Volo » est un guide sur la Cité des splendeurs. Si Waterdeep ne vous est pas familière, consultez ce chapitre avant de mener l'aventure. Vous pouvez également le faire lire aux joueurs dont les personnages devraient posséder des informations générales sur la cité.

La vie à Waterdeep

Les aventures se déroulant dans des cités sont parfois difficiles à mener, surtout si vos personnages joueurs ont la bougeotte. Pour que les personnages restent à Waterdeep, là où se déroule l'action, il faut qu'ils s'y sentent bien. À cette fin, voici quelques éléments qu'il faut garder à l'esprit :

- On peut acheter ou vendre à peu près tout et n'importe quoi à Waterdeep. Les aventuriers n'ont donc pas besoin de sortir de la cité pour faire leurs achats.
- Les Waterdaviens ont beaucoup de respect pour les aventuriers, étant donné que beaucoup des habitants les plus estimés de cette ville sont d'anciens aventuriers et que ce sont des aventuriers qui ont sauvé la cité un nombre incalculable de fois au fil des ans.
- Il est peu probable que des aventuriers qui s'investissent dans la cité souhaitent un jour la quitter. Lorsque vos joueurs étoffent l'historique de leur personnage, encouragez-les à l'ancrer à Waterdeep. L'aventure permet aux personnages de s'investir davantage en leur offrant une propriété au sein de la cité et en leur donnant des occasions de rejoindre les factions et les guildes locales.

Enfreindre la loi

Waterdeep est une cité où les lois sont dures et la justice expéditive. Les aventuriers fortement enclins aux massacres et aux pillages ne survivront pas longtemps dans la Cité des splendeurs. Les peines pour agressions, incendies volontaires et meurtres sont lourdes, quelles que soient les raisons du délit.

Si les personnages souhaitent en connaître davantage sur les délits et les châtiments à Waterdeep, donnez-leur l'aide de jeu sur le Code pénal de l'annexe C.

Les personnages qui adoptent ouvertement un comportement criminel sont promptement acculés et appréhendés par les hommes du guet. Ceux accusés d'avoir commis un crime sont amenés devant un magistère pour être jugés. Des avocats peuvent intercéder en leur faveur s'ils se sont alliés avec des factions et des PNJ influents. Par exemple, des personnages qui deviennent agents de l'Alliance des seigneurs auront plus de chances d'être pardonnés pour leurs crimes si Laeral Silverhand, le Seigneur manifeste de Waterdeep, a de bonnes raisons de les tirer d'affaire.

Les lois sont strictement appliquées à Waterdeep. Il est donc possible que l'aventure se termine avec un ou plusieurs personnages exilés, condamnés à plusieurs années de travaux forcés, incarcérés ou exécutés. Si leur aventure prend fin de la sorte, qu'il en soit ainsi. Espérons que votre prochain groupe d'aventuriers s'en sorte mieux.

Appréhender des personnages

Quand les autorités interviennent pour appréhender un ou plusieurs personnages joueurs parce qu'ils ont enfreint la loi, vous avez deux manières de gérer l'arrestation.

La première consiste à jouer la rencontre avec les hommes du guet chargés de l'arrestation. L'avantage de cette approche, c'est que les personnages peuvent choisir de se laisser faire ou non. L'inconvénient, c'est que la

Organigramme de l'aventure

Chapitre 1 : Un ami dans le besoin
Volo donne une quête aux aventuriers et une propriété en guise de récompense.

Chapitre 2 : L'allée du Crâne-de-Troll
Les aventuriers emménagent dans leur nouvelle propriété et rencontrent leurs voisins.

Chapitre 3 : Boule de feu !
Une boule de feu explose dans l'allée du Crâne-de-Troll, ce qui donne lieu à une enquête.

Chapitre 4 : La saison des dragons
Les aventuriers se joignent à la course pour trouver la chambre forte des dragons et la déverrouiller.

Les antres des antagonistes

Chapitre 5 : Folie printanière
Les aventuriers envahissent le donjon de Xanathar sous la cité et se heurtent au tyrannœil dans son antre.

Chapitre 6 : Un été d'enfer
Les aventuriers prennent d'assaut la maison Cassalantre et font une découverte diabolique.

Chapitre 7 : L'automne du maestro
Les aventuriers montent à bord des navires de Jarlaxle et découvrent les sinistres secrets du Carnaval des Sirènes.

Chapitre 8 : Sorcellerie hivernale
Les aventuriers explorent les tours de Kolat à la recherche du clone de Manshoon et découvrent son antre extradimensionnel.

Contexte de l'aventure

Or détourné
Le seigneur Dagult Neverember détourne un demi-million de pièces d'or et les cache dans la chambre forte des dragons.

Pierre créée
Dagult emploie un magicien pour qu'il crée la *pierre de Golorr*. Il cache ensuite l'artefact dans le palais de Waterdeep.

Dagult évincé
Dagult quitte Waterdeep pour reconstruire Neverwinter. On lui retire le titre de Seigneur manifeste de Waterdeep.

Pierre volée
La *pierre de Golorr* est volée dans le palais de Waterdeep et se retrouve en possession de Xanathar.

Pierre volée à nouveau
La *pierre de Golorr* est volée pendant que les Zhents loyaux envers Manshoon tentent de nouer une alliance avec Xanathar.

Alliance rompue
La guerre est déclarée au moment où Xanathar accuse les Zhents d'avoir volé la *pierre de Golorr*, ce qui est faux.

Dalakhar prend la fuite
Dalakhar, un voleur gnome qui travaille pour Dagult, tente de sortir discrètement la *pierre de Golorr* hors de Waterdeep.

Dalakhar meurt
Dalakhar est tué par un sort de *boule de feu*. Urstul Floxin vole la *pierre de Golorr* sur le cadavre de Dalakhar.



rencontre peut dégénérer au point que le combat ou la fuite deviennent les seules issues et qu'un ou plusieurs personnages peuvent ainsi devenir des fugitifs. Si le groupe se compose d'un ou plusieurs personnages d'un alignement autre que loyal, cette issue est probable. Pour atténuer cet inconvénient, vous pouvez autoriser les personnages en fuite à nouer des alliances avec des PNJ capables de les aider à laver leur nom.

Si les risques d'arrestation deviennent problématiques, vous pouvez appliquer la deuxième approche qui consiste à simplement informer les joueurs qu'un ou plusieurs personnages ont été appréhendés. Vous pouvez décrire l'arrestation, la mise en détention et les événements jusqu'au jugement. L'inconvénient de cette approche, c'est que les personnages joueurs n'ont aucun contrôle sur la situation. (Cette impression d'impuissance a cependant l'avantage d'être réaliste, à défaut d'être amusante.) Pour atténuer cet inconvénient, vous pouvez autoriser les personnages à effectuer des tests de caractéristique pour influer sur l'issue du contentieux ; par exemple, un test de Charisme (Persuasion) réussi pourrait permettre à un personnage de soudoyer un fonctionnaire ou de semer suffisamment le doute dans l'esprit d'un magistère pour qu'il rejette son dossier.

Nommer les PNJ

Les PNJ importants de l'aventure sont nommés, mais nombre des PNJ secondaires ne le sont pas. *Le Guide complet de Xanathar* propose en annexe des tables que vous pouvez utiliser pour générer aléatoirement des noms pour les PNJ humains et non humains si vous éprouvez des difficultés à en inventer.

La création des personnages

Si vos joueurs créent des personnages de niveau 1 pour cette aventure, consacrez peut-être la première session de jeu à leur création. Ainsi, les joueurs peuvent étoffer ensemble leur groupe d'aventuriers et décider pourquoi leurs personnages sont amis.

Rassembler les personnages du groupe

Le Portail Béant est un lieu de prédilection populaire auprès des aventuriers. À moins que vous n'ayez une meilleure idée, partez du principe que les personnages connaissent bien l'établissement et s'y sont déjà rencontrés avant le début de l'aventure. Si un ou plusieurs personnages viennent d'arriver dans la cité, ils peuvent venir au Portail Béant, attirés par la réputation de l'établissement ou parce que Volo a demandé à les rencontrer là-bas.

Pour faire en sorte que le Portail Béant soit un établissement familier et accueillant, donnez aux joueurs une copie de l'aide de jeu « Les habitués du Portail Béant » de l'annexe C et autorisez chaque joueur à sélectionner un PNJ qu'il considère comme une connaissance amicale. Vous trouverez de plus amples informations sur ces PNJ à la fin de cette introduction.

Acheter de l'équipement au niveau 1

L'ensemble de l'équipement décrit dans le chapitre 5 du *Player's Handbook* s'achète au prix normal à Waterdeep.

Historiques des personnages

Les joueurs à la recherche d'historiques autres que ceux décrits dans le *Player's Handbook* en trouveront plusieurs autres pouvant convenir dans le *Guide des aventuriers de la côte des Épées* : Homme du guet, académicien cloisonné, courtisan, agent de faction, grand voyageur, héritier, mercenaire vétéran, chasseur de primes urbain, noble de Waterdeep. Si vous avez accès à ce livre, vous pouvez autoriser vos joueurs à utiliser ces historiques.

Les familles nobles de Waterdeep

Plus d'une centaine de familles nobles vivent à Waterdeep. Les maisons nobles suivantes sont de bons choix pour les personnages avec l'historique de noble du *Player's Handbook* ou de noble de Waterdeep du *Guide des aventuriers de la côte des Épées*.

La maison Amcathra. Les Amcathra forment une famille téthyrienne spécialisée dans l'élevage et le dressage de chevaux, le bétail, la fabrication de vins et la forge des armes. Voici la devise de la famille : « Nous foulons nos problèmes aux pieds. » Les Amcathra possèdent une grande villa dans le quartier Nord, sur le côté est de la Grand-Route, entre la rue d'Hassantyr et la rue Tarnath.

La maison Margaster. Les Margaster forment une famille illuskienne ayant des intérêts commerciaux dans la livraison par voie de terre et le négoce de marchandises en gros. L'histoire de cette maison comporte quelques magiciens discrets. Voici la devise de la famille : « Rien n'est hors de notre portée. » La propriété de la famille Margaster se situe entre la ruelle du Marin-Poignardé et celle de la Cruche-Brisée dans le quartier Nord.

La maison Phylund. Les Phylund forment une famille de Tashlutar qui capture et vend des monstres. Les créatures impossibles à dresser pour en faire des animaux de compagnie ou de garde sont vendues à des arènes ou abattues pour leur viande, leurs os et leur peau. Les Phylund financent des groupes d'aventuriers et des expéditions de chasseurs de monstres, et leur devise est : « Ce dont vous avez peur, nous le dominons. » La maison Phylund a une propriété dans la rue du Cuivre, à l'ouest de la Grand-Route entre le rue Julthoon et la route du Marchand, dans le quartier Nord.

La maison Rosznar. Autrefois bannie de Waterdeep pour contrebande, esclavagisme et autres délits, cette maison téthyrienne est revenue et tente de faire oublier son sombre passé et son exécrable réputation en se concentrant sur des activités professionnelles légales, telles que la fabrication de vin et le négoce de pierres précieuses. Voici la devise de la famille : « Nous volons haut avant de plonger en piqué. » La villa des Rosznar se situe dans la rue du Bâton-Tonnerre, entre la rue du Cuivre et celle du Bouclier dans le quartier Maritime, à l'ouest de la Grand-Route.

Dame Esvele Rosznar (voir « La Vipère Noire » de l'annexe B) est membre de cette maison, bien qu'elle garde le silence sur son identité secrète et ses activités de voleuse.

L'adhésion aux guildes

Les personnages avec l'historique d'artisan de la guide peuvent adhérer gratuitement à une guilde de Waterdeep de leur choix. D'après la loi, les incantateurs de sorts profanes qui vivent dans la cité doivent s'inscrire à l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs qui les convoque lorsqu'ils doivent défendre la cité avec leur magie en cas de nécessité.

Les guildes les plus importantes apparaissent dans la liste des guildes de Waterdeep. La loi interdit les guildes de voleurs dans Waterdeep ; la Guilde de Xanathar n'est donc pas réellement une guilde, mais une faction (voir « Les factions à Waterdeep », page 14).

Pour rejoindre une guilde, un personnage doit posséder un historique, une maîtrise ou un statut que la guilde estime. Par exemple, un personnage avec l'historique de marin est le bienvenu dans la guilde des maîtres marins. Un personnage peut pratiquer une profession sans être membre d'une guilde, mais une telle indépendance a un prix. Les guildes font tout leur possible pour attirer de nouveaux membres et encaisser les droits d'adhésion. Elles font également tout pour faire obstacle aux entrepreneurs indépendants et vont même jusqu'à provoquer leur faillite si nécessaire. Un boulanger qui refuse d'adhérer à la guilde des boulangers pourrait ne plus être livré en farine, tandis qu'un magicien qui refuse de rejoindre l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs pourrait ne plus avoir accès aux sages, aux bibliothèques et autres ressources utiles.

Les guildes de Waterdeep

Confrérie des conducteurs de chariots et de carrosses
Confrérie des fabricants d'arcs et de flèches
Confrérie des poissonniers
Confrérie des saleurs, emballeurs et menuisiers
Confrérie des tenanciers d'auberge
Conseil des fermiers épiciers
Conseil des musiciens, luthiers et choristes
Guilde des apothicaires et médecins
Guilde des bateliers
Guilde des blanchisseurs
Guilde des bouchers
Guilde des bouffons
Guilde des boulangers
Guilde des cartographes et géomètres
Guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers
Guilde des charrons
Guilde des constructeurs de chariots et de carrosses
Guilde des éboueurs
Guilde des écrivains publics, scribes et clercs
Guilde des fabricants de chandelles et falotiers
Guilde des fabricants de selles et de harnais
Guilde des fidèles fondeurs et potiers d'étain
Guilde des graveurs fins
Guilde des joailliers
Guilde des maîtres marins
Guilde des palefreniers et maréchaux-ferrants
Guilde des papetiers
Guilde des plombiers et excavateurs
Guilde des souffleurs de verre, des vitriers et des fabricants de lunettes
Guilde des tailleurs de pierre, maçons, potiers et fabricants de tuiles
Guilde des tonneliers
Guilde des vignerons, brasseurs et distillateurs
Ligue des tanneurs et écorcheurs
Ligue des vanniers
Ordre des Cordonniers et Savetiers
Ordre des maîtres constructeurs navals
Ordre des maîtres Tailleurs, Gantiers et Merciers
Ordre loyal des Travailleurs de rue
Ordre solennel des Fourreurs et Tisseurs reconnus
Ordre très attentif des Forgerons de talent
Ordre vigilant des Magistes et Protecteurs
Splendide ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe
Très diligente ligue des fabricants de voiles et de cordages
Très excellent ordre des Tisserands et Teinturiers

Le suivi du renom

Cette aventure comporte des quêtes annexes que seuls les personnages ayant rejoint les factions qui y sont décrites peuvent entreprendre. Vous pouvez utiliser les règles optionnelles sur le renom du chapitre 1 du *Dungeon Master's Guide* pour suivre le rang et l'ascension d'un personnage au sein d'une faction. Le *Dungeon Master's Guide* donne les noms de divers rangs au sein des Ménestrels, de l'Enclave d'émeraude, de l'Alliance des seigneurs, de l'ordre du Gantelet et du Zhentarim. Les noms des rangs pour les membres de Bregan D'aerthe, de Griseforce et de la Guilde de Xanathar sont donnés ci-dessous, avec le renom nécessaire pour atteindre chaque rang.

Rangs de Bregan D'aerthe : orbb (soldat, 1), kyorlinorbb (caporal, 3), khal'abbil (sergent, 10), mallasargtlin (lieutenant, 25), ilareth (capitaine, 50)

Rangs de Griseforce : initié Main grise (1), Main grise débutante (3), Main grise confirmée (10), initié Griseforce (25), défenseur de Waterdeep (50)

Rangs de la Guilde de Xanathar : rabatteur de l'Œil (1), agent de l'Œil (3), rayon de l'Œil (10), chef de guilde (25), main de l'Œil (50)

Les droits d'adhésion sont réglés tous les mois ou tous les ans en fonction des guildes. Pour plus de simplicité, vous pouvez décider qu'une guilde exige 1 po par mois ou 10 po par an, payable à l'avance. Une guilde peut expulser un membre pour n'importe quelle raison, le non-paiement des droits d'adhésion n'étant pas des moindres.

L'adhésion aux factions

Un personnage avec l'historique d'agent de faction (décrit dans le *Guide des aventuriers de la côte des Épées*) doit choisir une faction à laquelle adhérer (voir « Les factions à Waterdeep » plus loin). Les personnages dotés d'un autre historique peuvent rejoindre une faction à la fin du premier chapitre de cette aventure.

La progression des personnages

Vous pouvez calculer les points d'expérience gagnés par les personnages ou simplement leur annoncer quand ils gagnent un niveau à certains stades de l'aventure. Dans l'idéal, les personnages devraient se situer dans la fourchette de niveaux indiquée pour chaque chapitre, comme le montre la table Niveaux de personnage suggérés.

Niveaux de personnage suggérés

Chapitre	Niveau suggéré
1. Un ami dans le besoin	1-2
2. L'allée du Crâne-de-Troll	2
3. Boule de feu !	3
4. La saison des dragons	3-4
5. Folie printanière	5 ou plus
6. Enfer estival	5 ou plus
7. L'automne du maestro	5 ou plus
8. Sorcellerie hivernale	5 ou plus

Si vous décidez de comptabiliser les points d'expérience, vous pouvez ralentir la vitesse de progression en mettant les PX de côté jusqu'à ce que vous souhaitiez que les aventuriers gagnent un niveau. Inversement, vous pouvez accélérer la progression en niveau en donnant ponctuellement des PX aux joueurs : lorsqu'ils atteignent certains objectifs, interprètent convenablement leurs personnages, survivent à des pièges mortels ou les évitent... Les récompenses octroyées de la sorte ne devraient pas être supérieures à ce que les personnages gagnent normalement lorsqu'ils défont un monstre dont l'indice de dangerosité est égal à leur niveau. Par exemple, une récompense ponctuelle raisonnable pour un groupe d'aventuriers de niveau 2 s'élève à 450 PX, ce qui correspond à ce que les personnages devraient normalement gagner s'ils défont un monstre avec un indice de dangerosité de 2.

Si vous n'utilisez pas le système de calcul des PX et permettez aux personnages de gagner simplement des niveaux au fil de l'aventure, utilisez la table Niveaux de personnage suggérés comme indicateur.

Les factions de Waterdeep

Diverses factions sont implantées à Waterdeep et les personnages avec l'historique d'agent de faction (décrit dans le *Guide des aventuriers de la côte des Épées*) peuvent décider de rejoindre l'une de celles décrites plus loin, à condition de remplir les conditions d'adhésion.

Si vous utilisez les règles optionnelles de renom décrites dans le premier chapitre du *Dungeon Master's Guide*, autorisez un joueur dont le personnage possède l'historique d'agent de faction à lancer un d4 pour déterminer le renom de son personnage au début de l'aventure. Vous trouverez de plus amples informations dans l'encadré « Le suivi du renom ».

Les personnages avec d'autres historiques auront l'occasion de rejoindre une faction plus tard au cours de l'aventure. Un tel personnage doit remplir les conditions d'adhésion de la faction pour la rejoindre et il commence avec un renom de 0.

Les personnages avec un renom supérieur à 0 dans une faction peuvent obtenir son soutien en cas de nécessité en contactant un PNJ influent de cette faction. La qualité du soutien s'améliore au fur et à mesure que le renom du personnage augmente. Une faction peut également aider des gens autres que ses membres s'ils servent ses intérêts. La description de chaque faction donne des suggestions sur la façon dont elle peut apporter son soutien.

À vous de décider dans quelle mesure une faction aide les aventuriers, en fonction de la valeur qu'elle leur accorde. Par exemple, si les personnages gagnent la confiance de Laeral Silverhand et qu'il est de notoriété publique qu'elle les soutient, les membres de Bregan D'aerthe pourraient aider les personnages afin que Jarlaxle Baenre puisse s'attirer les faveurs du Seigneur manifeste de Waterdeep.

Bregan D'aerthe

Un personnage doit être un drow, de préférence de sexe masculin, pour pouvoir rejoindre cette faction.

Bregan D'aerthe est une compagnie de mercenaires qui rassemblait, à l'origine, les survivants méprisés et déshonorés des maisons drows détruites. Le chef du groupe, Jarlaxle Baenre, est toujours en quête de nouveaux membres pour étoffer ses rangs et privilégie la loyauté avant tout.

Presque tous les membres de Bregan D'aerthe sont des hommes, car les femmes drows daignent rarement recevoir les ordres d'un homme. Une drow peut gagner une place dans la faction en renonçant au matriarcat drow et en persuadant Jarlaxle qu'elle peut être un atout pour sa fraternité. Jarlaxle emploie aussi des agents d'autres races qui ignorent tous qu'ils travaillent pour lui. Ces individus ne sont pas considérés comme des membres de sa faction.

Bregan D'aerthe utilise l'une des entreprises légales de Jarlaxle (le Carnaval des Sirènes) comme façade pour ses activités à Waterdeep. Le Carnaval des Sirènes rassemble



trois navires de carnaval (Le *Tape-à-l'œil*, le *Brise cœur* et l'*Agitateur*) avec des équipages de drows déguisés et une troupe d'artistes d'autres races (musiciens, acrobates, comédiens, etc.). Les cales des navires contiennent, pour l'essentiel, des chariots et des chars de carnaval que l'on peut rapidement assembler pour défiler dans la cité. Les drows se servent de ces parades pour détourner l'attention de leurs activités illégales.

Déguisé par magie en un flamboyant capitaine illuskien du nom de Zardoz Zord, Jarlaxle supervise les activités depuis le *Tape-à-l'œil*, son vaisseau amiral, et le *Marpenoth écarlate*, un submersible fixé en dessous. Il compte sur ses trois pistoliers drows, Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas, pour se salir les mains à sa place en ville. Vous trouverez de plus amples informations sur Jarlaxle et ses lieutenants dans l'annexe B.

Bregan D'aerthe est particulièrement doué pour infiltrer d'autres organisations criminelles. Le conseiller drow de Xanathar, Nar'l Xibrindas (voir l'annexe B), est un espion de cette faction.

Le soutien de Bregan D'aerthe prend les formes suivantes :

- Les aventuriers reçoivent d'une source anonyme de petites bourses noires et banales remplies de pièces.
- Les aventuriers reçoivent une invitation à dîner avec Zardoz Zord à bord de son vaisseau amiral. Pendant le repas, Jarlaxle les évalue et leur offre son aide s'ils l'impressionnent.
- Les membres de Bregan D'aerthe achètent les individus qui menacent les aventuriers, ou les tuent discrètement (généralement sans demander l'avis des personnages).

L'Enclave d'émeraude

Un personnage doit montrer un intérêt pour la protection de la nature ou de l'ordre naturel s'il souhaite rejoindre l'Enclave d'émeraude. Sont particulièrement bienvenus les druides et les rôdeurs.

Waterdeep abrite quelques membres de cette faction qui cherchent à promouvoir l'harmonie entre nature et civilisation. Ceux qui vivent à Waterdeep aident à la protection de la cité contre les menaces anormales, notamment les aberrations et les morts-vivants. Ils surveillent aussi la Cité des morts (le cimetière public de Waterdeep) et les parcs de la ville.

On peut trouver les membres de l'Enclave d'émeraude à Phaulkonmere, une villa noble dans le quartier Sud, et à l'hydromellerie et au verger des Snobeedle à Sousfalaise.

Les murs de Phaulkonmere entourent de fabuleux jardins et des bâtisses tapissées de mousse et de lierre. L'endroit appartient aux descendants de deux familles prospères, les Tarm (des habitants de Waterdeep de longue date) et les Phaulkon (de descendance cormyréenne). Ils passent le plus clair de l'année dans de longs voyages et confient la propriété à un gardien de maison demi-elfe du nom de Melannor Mortebranche. Il est accompagné de Jeryth Phaulkon, une noble devenue demi-déesse au service de Mailikki, la dame divine de la forêt.

L'Hydromellerie et le Verger des Snobeedle sont gérés par la famille Snobeedle composée de halfelins, parmi lesquels se trouve une vieille druidesse du nom de Fleur Snobeedle. Dasher, le plus jeune fils de Fleur, a disparu à Waterdeep il y a six mois environ. Un lycanthrope l'a contaminé et il a rejoint une bande de rats-garous appelés les Mépriseurs d'éclat.

Le soutien de l'Enclave d'émeraude prend les formes suivantes :

- Les membres de l'Enclave partagent des informations obtenues grâce à leurs conversations magiques avec des animaux de la cité.
- Melannor Mortebranche (voir « L'Enclave d'émeraude », page 35) prodigue gratuitement soins et nourriture aux animaux des aventuriers à Phaulkonmere.
- Un aventurier reçoit un charme surnaturel (voir les « Les récompenses surnaturelles » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*) de la part de Jeryth Phaulkon (voir « L'Enclave d'émeraude », page 35).

Griseforce

Pour rejoindre Griseforce, il faut d'abord être membre des Mains grises. Un individu qui a servi au guet ou dans la garde municipale peut rejoindre cette faction, tout comme les personnages qui jurent sur l'honneur de défendre Waterdeep, ses habitants et ses lois, au prix de leur vie. Les aventuriers dotés de qualités prometteuses peuvent être invités à rejoindre les Mains grises, une faction supervisée par Vajra Safahr, le Bâton Noir. Les membres des Mains grises accomplissent des missions confiées par Vajra.

Griseforce est une compagnie d'aventuriers d'élite spécialisés, sélectionnés parmi les membres des Mains grises et dont les compétences martiales sont aussi impressionnantes que leur loyauté envers la cité. Elle emploie uniquement les meilleurs. Les personnages ne commencent pas leur carrière d'aventurier en tant que membres de Griseforce, mais ils peuvent œuvrer pour atteindre ce statut.

Quand Waterdeep a un problème que les diplomates ou les autres forces armées de la cité ne peuvent résoudre, le Seigneur manifeste a la possibilité de mobiliser Griseforce. Il s'y résout en dernier recours, car d'anciens membres du groupe ont jadis montré un penchant pour les actes violents injustifiés, provoquant ainsi autant de dégâts que ceux qu'ils ont ostensiblement empêchés.

Bien que le Seigneur manifeste définisse les objectifs et les paramètres des missions chaque fois que l'unité est sollicitée, c'est le Bâton Noir qui sélectionne l'équipe de Griseforce chargée d'accomplir une mission donnée.

Si des membres de Griseforce (et, dans certains cas, des Mains grises) sont arrêtés pour un crime, le Seigneur manifeste ou le Bâton Noir peuvent intervenir en leur nom et faciliter leur remise en liberté.

Le soutien de Griseforce prend les formes suivantes :

- Les aventuriers arrêtés sont remis en liberté sous la supervision lointaine de Vjara Safahr (voir l'annexe B).
- Les aventuriers reçoivent un objet magique utile peu courant ou rare qu'ils peuvent utiliser pendant une durée limitée (il disparaît ensuite mystérieusement).
- Meloon Dragon-de-Guerre (voir l'annexe B) ou un autre membre respecté de Griseforce aide les aventuriers à se sortir d'une situation difficile.

Les Ménestrels

N'importe quel personnage malin et non mauvais peut rejoindre les Ménestrels de Waterdeep. Sont particulièrement bienvenus les bardes et les magiciens.

Les Ménestrels sont des individus altruistes qui œuvrent en coulisses pour empêcher les tyrans malfaisants d'accéder au pouvoir. Dans la situation actuelle, ils ne mettent pas longtemps à se douter que le Zhentarim est en partie ou entièrement responsable de la montée de violence à Waterdeep. Les espions Ménestrels peuvent se servir des aventuriers pour découvrir la vérité. Divers nobles et maîtres de guilde en ville sont des sympathisants des Ménestrels.

Ces derniers ont plusieurs lieux de rassemblement secrets à Waterdeep, dont la villa Ulbrinter, une propriété située rue Delzorin, entre la rue Vhezoar et la route de Brondar, dans le quartier Nord (juste au sud de l'allée du Crâne-de-Troll). La dame elfique de la maison, Remallia Sylvasile (« Remi » pour les intimes), la veuve du seigneur Arthagast Ulbrinter, est une membre haut placée de la faction. Parmi les autres membres essentiels, on trouve Renaer Neverember, le fils du seigneur Dagult Neverember, qui a pris ses distances avec sa famille, et Mirt, un conseiller du Seigneur manifeste Laeral Silverhand. Voir l'annexe B pour de plus amples informations sur ces PNJ.

Les Ménestrels aiment gérer leurs affaires dans des tavernes animées, telles que le Portail Béant, ou dans des endroits plus calmes, comme la Cité des morts.

Le soutien des Ménestrels prend les formes suivantes :

- Les Ménestrels concoctent des potions et des parchemins courants et peu courants qu'ils mettent à la disposition des aventuriers à un prix réduit ou en paiement différé en fonction des circonstances.
- Remallia Sylvasile (voir l'annexe B) transmet des informations utiles aux aventuriers et peut également leur offrir temporairement l'hospitalité.
- Si les aventuriers sont agressés et débordés par des ennemis, un ou plusieurs Ménestrels viennent les aider. Une équipe de Ménestrels dépêchée dans ce but se compose généralement d'un **barde** (voir l'annexe B) ou d'un **mage**, plus 1d4 + 3 **espions** ou **vétérans**.

L'Alliance des seigneurs

Pour devenir un membre de l'Alliance des seigneurs à Waterdeep, un personnage doit habiter dans la cité. Une personne dotée d'un casier judiciaire peut quand même devenir membre de la faction, à condition qu'elle prouve sa loyauté envers la cité.

L'Alliance des seigneurs est une confédération de villes et de bourgades situées sur la côte des Épées et dans le Nord, notamment (mais pas seulement) la Porte de Baldur, Mirabar, Castelmithral, Neverwinter et Silverymoon. Les membres de l'alliance doivent s'entraider en cas de nécessité et l'organisation utilise des agents de terrain (diplomates, espions et assassins) pour protéger ses intérêts.

Waterdeep est l'un des membres les plus influents et investis de l'Alliance des seigneurs. Laeral Silverhand, le Seigneur manifeste de Waterdeep, utilise des espions pour surveiller les aventuriers dans la cité et récompense ceux qui font passer les intérêts de la ville avant les leurs. Laeral emploie des aventuriers comme agents de l'Alliance des seigneurs, dont Jalester Silvermane. Voir l'annexe B pour de plus amples informations sur ces PNJ.

Laeral passe le plus clair de son temps dans le palais de Waterdeep. À quelques pas du palais, on trouve des résidences gouvernementales bien entretenues mises à la disposition des représentants des autres villes et bourgades de l'Alliance des seigneurs.

Le soutien de l'Alliance des seigneurs prend les formes suivantes :

- On signale aux autorités du guet que les personnages sont en « mission officielle » pour le compte de l'Alliance des seigneurs et qu'elles doivent les aider autant que possible.
- Mirt (voir l'annexe B), un Seigneur masqué et conseiller de Laeral Silverhand, invite les aventuriers à dîner dans son manoir délabré, profitant de ce prétexte pour partager des rumeurs et des connaissances précieuses.
- Les personnages ont droit à une brève audience avec Laeral Silverhand (voir l'annexe B).

L'Ordre du Gantelet

Les personnages non mauvais peuvent rejoindre l'ordre du Gantelet à Waterdeep. Sont particulièrement bienvenus les clercs, les moines et les paladins, surtout s'ils vouent un culte à Heaume, Torm ou Tyr.

La mission de l'ordre consiste à débusquer et détruire le mal avant qu'il ne s'implante. La montée de la violence à Waterdeep incite les membres de l'ordre à trouver des aventuriers qui peuvent aider à rétablir la paix dans la cité.

Un individu peut être membre de la faction et également un membre du clergé ou bien un chevalier ayant fait le serment de servir un dieu ou un temple en particulier. Les membres de l'ordre agissent seuls ou en petits groupes. Certains sont originaires de Waterdeep, d'autres proviennent de communautés lointaines et sont venus dans la cité au service d'un temple.

Le soutien de l'ordre du Gantelet prend les formes suivantes :

- Si les aventuriers ont besoin de soins ou d'aides magiques, un membre de l'ordre peut faciliter les rencontres avec les prêtres locaux au service de divinités non mauvaises.
- Si les aventuriers ont des problèmes judiciaires, un membre de l'ordre témoigne en leur faveur et s'occupe de leurs affaires pendant leur incarcération.
- **Hlam** (voir l'annexe B) peut rejoindre les personnages et les aider lors d'un combat imminent.

La Guilde de Xanathar

N'importe qui peut rejoindre la Guilde de Xanathar qui, malgré son nom, n'a pas le statut de guilde officielle à Waterdeep. Avant de devenir membre de la faction, toutefois, un candidat doit passer une épreuve qui implique toujours la perpétration d'un délit grave. Voici quelques possibilités : tuer un membre de la Guilde qui a déçu Xanathar, enlever un Waterdavien, récupérer une rançon, attaquer une diligence, ou piller un entrepôt.

Les membres de bas rang s'interrogent souvent sur la véritable nature de Xanathar. Bien peu se doutent que leur chef est un tyrannœil et ils sont encore moins à l'avoir vu ou à lui avoir parlé.

Étant donné que la faction est fondamentalement malfaisante, ce sont surtout les stratagèmes et les capacités à éliminer ses rivaux qui permettent de monter en grade. La compétition au sein de l'organisation est féroce et souvent mortelle. Les personnages mauvais peuvent prospérer dans ce type d'environnement, mais les récompenses sont rarement à la hauteur des risques encourus.

Le soutien de la Guilde de Xanathar prend les formes suivantes :

- Un membre à qui on a confié une mission peut être accompagné par un garde du corps ou un assistant monstrueux (un gobelours, un kenku ou un rat-garou, par exemple) qui a reçu en secret l'ordre de tuer son protégé s'il ne réussit pas sa mission.
- La Guilde donne accès à des tunnels et des abris secrets (des caves dissimulées) sous Waterdeep.
- Xanathar peut envoyer un **observateur** (voir l'annexe B) pour aider (et épier) un membre prometteur de la Guilde.

Le Zhentarim

Le Réseau noir adopte une politique de recrutement très ouverte. N'importe qui peut le rejoindre. La ténacité et la loyauté sont des qualités très estimées (mais pas essentielles) chez les nouveaux membres.

Le Zhentarim est une organisation discrète qui se consacre au commerce lucratif de marchandises (notamment des armes) et au mercenariat. L'organisation a longtemps cherché à développer son influence politique à Waterdeep, mais la puissance des Seigneurs masqués, de la noblesse et des guildes professionnelles de la cité complique le processus.

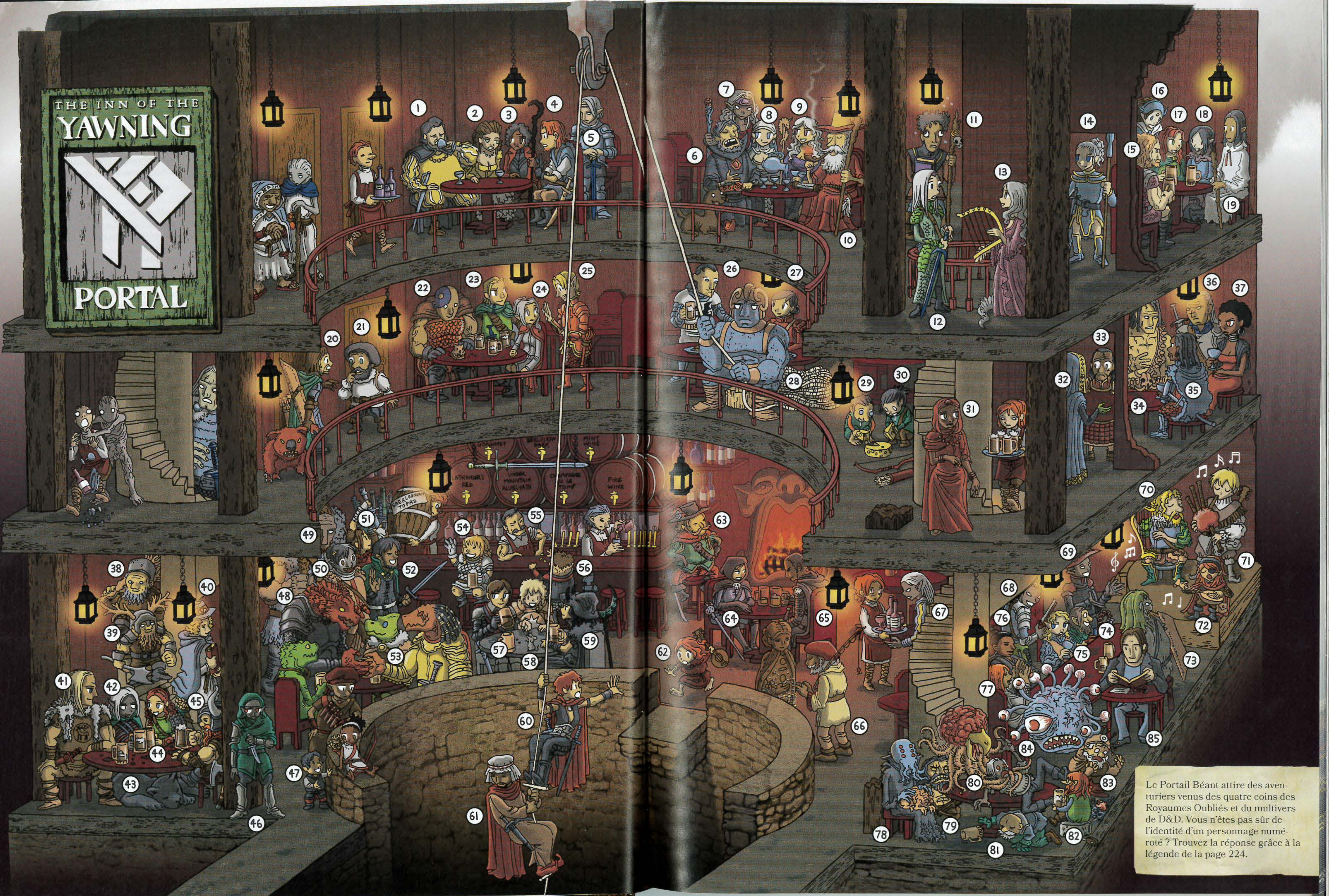
À Waterdeep, le Zhentarim est une organisation fragmentée. Ceux qui soutiennent Manshoon veulent détruire Xanathar et contrôler la cité sur le plan politique et économique. Ceux qui s'opposent au magicien veulent dévoiler son identité au grand jour et le détruire avant qu'ils ne soient eux-mêmes arrêtés ou expulsés hors de la cité par les autorités locales.

Les aventuriers ne peuvent pas rejoindre les forces de Manshoon, mais ils peuvent rejoindre les Zhents qui s'opposent à lui et bénéficier de leur aide. Les chefs de cette branche du Réseau noir sont des aventuriers à la retraite qui se sont convertis en hommes d'affaires. Leur groupe d'aventuriers s'appelait les Pillards de tenures, car ils avaient pour spécialité le pillage des antres de liche (que l'on appelle « tenures »). Ils tentent désespérément de fonder une activité économique légale à Waterdeep, ce qui les oblige à nouer des alliances avec les guildes et les nobles locaux. La guerre entre Manshoon et la Guilde de Xanathar a bouleversé leurs plans.

Les Pillards de tenures (décrits dans l'annexe B) se considèrent comme le véritable Zhentarim de Waterdeep. Les chefs du groupe sont Davil Chantétoile (maître des Opportunités et des Négociations), Istrid Corne (maîtresse du Commerce et de la Monnaie), Skeemo Gourdétrange (maître de la Magie), Tashlyn Yafeera (maîtresse des Armes et des Mercenaires) et Ziraj le Chasseur (maître de l'Assassinat).

Le soutien du Zhentarim prend les formes suivantes :

- Davil peut organiser des rencontres avec des nobles influents et des membres des guildes de la cité.
- Les aventuriers peuvent acquérir des potions et des poisons à prix réduit dans la boutique de Skeemo, Aux concoctions de Gourdétrange, dans le quartier Marchand.
- Tashlyn propose des mercenaires à des prix abordables, soit des **malfrats** pour 2 pa par jour chacun, soit des **vétérans** pour 2 po par jour chacun.
- Istrid propose des prêts d'un maximum de 2 500 po, avec un taux d'intérêt de 10 % par décade.
- Les aventuriers peuvent demander à Ziraj d'assassiner quelqu'un en échange d'une faveur qui leur sera divulguée ultérieurement.



Le Portail Béant attire des aventuriers venus des quatre coins des Royaumes Oubliés et du multivers de D&D. Vous n'êtes pas sûr de l'identité d'un personnage numéroté ? Trouvez la réponse grâce à la légende de la page 224.

Le Portail Béant

Le Portail est une taverne et une auberge connue située dans le quartier du Château de Waterdeep. Les aventuriers peuvent y rencontrer toutes sortes de personnages pittoresques.

C'est une bâtisse de pierre avec un toit d'ardoises et plusieurs cheminées. La salle commune de la taverne occupe la majeure partie du rez-de-chaussée. À l'intérieur, un puits de 12 mètres de diamètre (en réalité, les murs extérieurs d'une tour de pierre enfouie) descend sur 42 mètres jusqu'à la première strate d'Undermountain, un donjon tentaculaire s'étendant sous Waterdeep. Une corde passée dans une poulie permet de descendre des aventuriers dans le puits ou de les remonter. Vous trouverez plus d'informations sur Undermountain dans *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément*.

Aux étages du Portail Béant se trouvent des chambres à louer confortables et meublées avec goût.

Durnan, le propriétaire, vend nourriture et boissons et loue les chambres à des prix normaux (voir le chapitre 5 du *Player's Handbook* pour les prix).

Les habitués

Donnez aux joueurs l'aide de jeu « Les habitués du Portail Béant » de l'annexe C et autorisez chacun d'eux à sélectionner une connaissance amicale : quelqu'un que son personnage connaît et en qui il a confiance. Plusieurs joueurs peuvent choisir un même PNJ. Les informations suivantes ne doivent être divulguées aux joueurs qu'au moment où leurs personnages en prennent connaissance.

Durnan

Humain illuskien aubergiste, N

Le propriétaire du Portail Béant est un aventurier à la retraite ; c'est un homme peu bavard. Si des aventuriers d'un niveau inférieur à 5 disent vouloir explorer Undermountain, **Durnan** (voir l'annexe B) les avertit sans ménagement que « ce n'est pas une bonne idée. » Il garde une épée à deux mains magique derrière le comptoir, au cas où un monstre sortirait du puits.

« Bonnie »

Doppelganger déguisée en serveuse humaine téthyrienne, N

Cette **doppelganger** qui se fait passer pour une serveuse amicale est la chef d'une bande de 5 doppelgangers arrivés à Waterdeep il y a plus d'un an. Pour aider la bande à joindre les deux bouts, elle travaille pour Durnan en tant que serveuse. Mattrim Mereg (voir plus loin) connaît son secret.

Mattrim « Trois Cordes » Mereg

Humain illuskien barde, LB

Ce **barde** (voir l'annexe B) très maladroit en société se produit au Portail Béant et il est bien meilleur musicien que ce qu'il prétend. On l'appelle « Trois Cordes » parce qu'il joue sur un luth auquel il ne reste que trois cordes. C'est en réalité un espion Ménestrel et il est bien plus éloquent et posé que ce qu'il laisse paraître. Il vit à l'auberge où il passe ses après-midis et ses soirées à épier les agents du Zhentarim et à recueillir des informations sur d'autres perturbateurs potentiels Il s'est récemment lié d'amitié avec Bonnie et veut aider sa bande de doppelgangers à s'installer dans la cité.

Jalester Silvermane

Humain chondathien guerrier, LB

Jalester Silvermane (voir l'annexe B) est un agent de l'Alliance des seigneurs sous les ordres directs de Laeral Silverhand. Le Seigneur manifeste de Waterdeep lui a demandé d'épier les aventuriers susceptibles, par leurs actions, d'aider ou de mettre en péril la cité et ses habitants. Étant donné que le Portail Béant attire toutes sortes d'aventuriers, Jalester passe beaucoup de temps dans l'auberge, installé généralement dans un coin discret. Durnan sait que Jalester travaille pour Laeral et il laisse le jeune homme tranquille.

Jalester laisse souvent ses pensées vagabonder et se fixer sur le souvenir de Faerrel Dunblade, son amant tué l'année dernière lors d'une bagarre de rue. Quand Jalester ne travaille pas pour l'Alliance, il se sent seul et cherche l'amour.

Meloon Dragon-de-Guerre

Humain chondathien aventurier sous le contrôle d'un dévoreur d'intellect, NM

Meloon Dragon-de-Guerre (voir l'annexe B) apparaît comme un homme chaleureux, optimiste et joyeux prêt à se battre aux côtés de ceux qu'il considère comme ses amis. Le personnel du Portail Béant et nombre des clients réguliers savent que Meloon est un guerrier talentueux en relation avec Griseforce.

Un **dévoreur d'intellect** associé à Xanathar lui a dévoré le cerveau il y a plusieurs mois. À présent sous le contrôle du monstre, Meloon décourage activement les aventuriers de partir explorer Undermountain et les pousse plutôt à se concentrer sur les conflits dans la cité. Il traque et tue aussi des agents du Zhentarim pour le compte de son mystérieux maître tyrannœil. Il garde un œil sur Davil Chantétoile (voir l'annexe B), mais ne tuera pas l'elfe devant des témoins.

Obaya Uday

Humaine chultaise ecclésiastique de Waukyne, NB

Obaya, une **ecclésiastique**, arrive de Chult pour financer des expéditions à Undermountain afin de ramener des trésors magiques à son employeur, le prince marchand Wakanga O'tamu de Port Nyanzaru. Elle dissuade les aventuriers de bas niveau d'explorer Undermountain, mais les fait bénéficier avec plaisir de sa magie jusqu'à ce qu'ils acquièrent suffisamment d'expérience pour lui être utiles.

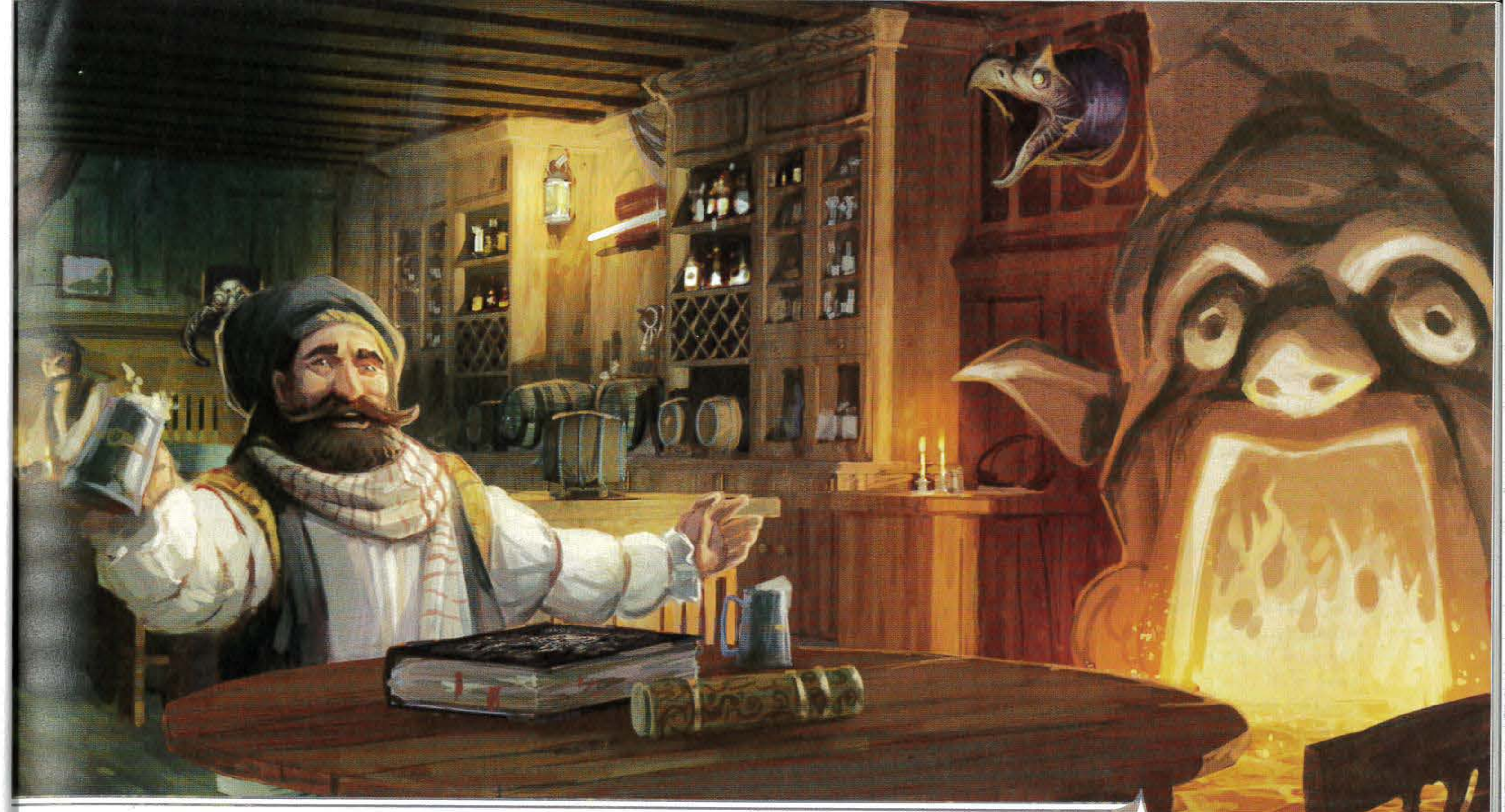
Si vous envisagez de mener *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément* après cette aventure, Obaya peut prendre plus d'importance en jouant le rôle de conseillère et de source de quêtes.

Yagra Poingdepierre

Demi-orque malfrat mercenaire, N

Yagra est une mercenaire du Réseau noir payée pour protéger un négociateur zhent appelé Davil Chantétoile (voir l'annexe B pour plus d'informations sur cet individu). Cette tâche l'ennuie et elle aime passer le temps en défiant des aventuriers au bras de fer. (Résolvez ces défis en effectuant des tests de Force opposés.) Si les personnages révèlent s'opposer à la Guilde de Xanathar, Yagra peut les inciter à parler à Davil pour qu'ils joignent leurs forces à celle du Zhentarim afin de détruire le seigneur du crime tyrannœil.

Yagra est un **malfrat** demi-orc. Lorsqu'elle se retrouve à 0 point de vie, elle peut décider d'être réduite à 1 point de vie à la place (mais elle ne peut pas réutiliser cette aptitude tant qu'elle n'a pas terminé un long repos). Elle bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Elle parle le commun et l'orc.



Chapitre 1 : Un ami dans le besoin

Une bagarre de taverne au Portail Béant prouve qu'aucun endroit n'est à l'abri de la guerre des gangs que se livrent le Zhentarim et la Guilde de Xanathar. C'est dans cette atmosphère pleine de danger que Volothamp Geddarm confie une quête aux personnages : il leur promet une belle récompense s'ils parviennent à retrouver son ami disparu, Floon Blagmaar, qui, il le craint, s'est retrouvé au beau milieu du conflit. La quête de Volo est un excellent moyen de faire découvrir les rues de Waterdeep aux personnages et de les emmener explorer la ville.

Alors qu'ils recherchent l'ami de Volo, ils peuvent se faire des alliés et des ennemis susceptibles de réapparaître au cours de l'aventure. Une fois la quête de Volo accomplie, ils gagnent une maison dans l'allée du Crâne-de-Troll, au sein du quartier nord de Waterdeep. Depuis leur nouvelle base, ils peuvent planifier leurs activités, que ce soit en interagissant avec les habitants de Waterdeep, en rejoignant l'une des nombreuses factions de la cité ou simplement en cherchant les ennuis.

Par où commencer ?

Cette aventure part du principe que les personnages ont déjà formé un groupe et sont à présent au Portail béant, probablement à descendre une pinte de bière Noirombre et à dévorer une assiette de « piranhas and chips ». Sinon, vous pouvez commencer cette aventure lorsque les personnages entrent pour la première fois dans la taverne bruyante, ou en faisant en sorte qu'ils se rencontrent tous pour la première fois au moment où Volo leur confie leur première quête.

Une bagarre de taverne

Une bagarre éclate alors que les personnages se détendent au bar du Portail Béant. Lisez ce qui suit pour planter le décor :

> Vous êtes assis autour d'une solide table de bois éclairée par la belle flamme d'une chandelle et recouverte d'assiettes terminées et de chopes à moitié vides. Les cris des joueurs et les chants paillards des aventuriers saouls couvrent presque les fausses notes qu'un jeune barde joue sur un instrument, trois tables plus loin.
>
> Un cri recouvre soudain le vacarme ambiant : "Sale truie ! T'aimes buter mes potes, c'est ça ?" Un humain dont la tête rasée est recouverte de tatouages en forme d'yeux donne alors un grand coup de poing à une demi-orque de deux mètres dix. Quatre autres humains se tiennent derrière lui, prêts à se jeter dans la mêlée. La demi-orque fait craquer ses doigts puis bondit en rugissant sur l'homme tatoué ; mais avant que vous ne puissiez voir si le sang commence à couler, une foule de spectateurs s'est déjà formée autour des bagarreurs. Que faites-vous ?

Les combattants humains sont cinq, tous membres de la Guilde de Xanathar (**bandits** humains, CM). Celui avec les tatouages en forme d'yeux sur son crâne chauve est leur chef, Krentz. Leur adversaire, Yagra Stonefist, est une demi-orque employée par le Zhentarim (voir l'aide de jeu Les habitués du Portail Béant de l'annexe C). Yagra combat par orgueil.

Impliquer les personnages

Si les personnages se jettent dans la mêlée, demandez un jet d'initiative à tout le monde. Mais le temps qu'ils se frayent un passage parmi les spectateurs agités, le combat est presque terminé. Krentz n'a plus que 3 points de vie et il tente de se libérer alors que Yagra le maintient plaqué au sol, mais les quatre autres membres de la Guilde de Xanathar s'apprêtent à se jeter sur elle.

Il faut réussir un test de Force opposé à celui de la demi-orque pour arriver à la séparer de Krentz. Elle remercie les personnages s'ils lui viennent en aide, mais elle est déçue qu'ils soient intervenus.

Gardez à l'esprit la façon dont les personnages traitent Krentz lors de cette scène. S'il survit, ils pourraient le recroiser dans l'une des planques de la Guilde de Xanathar dans les égouts (voir la zone Q5, page 28).

Rester en retrait

Si les personnages n'interviennent pas dans la bagarre, Yagra assomme Krentz d'un coup violent, mais elle tombe ensuite inconsciente sous les coups de ses compagnons. Durnan, le propriétaire du Portail Béant, pointe un doigt vers la sortie en grondant « Dehors ! » Les membres de la Guilde de Xanathar prennent la fuite en emportant Krentz toujours inconscient.

Un troll et des amis

Lors du troisième round de la bagarre, un problème surgit du puits grand ouvert au milieu de la salle commune du Portail Béant :

> On entend des cris d'alerte tandis qu'une créature massive surgit du puits au milieu de la salle commune : un monstre à la peau verte et verruqueuse avec une touffe de cheveux noirs, raides et emmêlés sur la tête, un long nez en forme de carotte et des yeux injectés de sang. Tandis qu'il montre ses crocs jaunis en hurlant, vous apercevez une demi-douzaine de créatures à l'allure de chauves-souris accrochées à son corps, trois de plus volant en cercle au-dessus de lui comme des mouches. Tout le monde dans la taverne est surpris et terrifié, à l'exception de Durnan, le tenancier, qui crie : « Troll ! »

Le **troll**, qui possède actuellement 44 points de vie, a grimpé jusqu'en haut du puits depuis la première strate d'Undermountain pour manger de la chair fraîche et goûteuse, en amenant neuf **stirges** avec lui. Une fois dans la salle du bar, le troll se redresse de toute sa taille (il fait 2,70 mètres de haut) et fait son jet d'initiative. Les stirges déterminent également leur initiative, mais seules les trois qui volent au-dessus du troll représentent une menace. Les autres ont le ventre ballonné après avoir absorbé quantité de sang du troll et redescendent dans le puits pour digérer tranquillement leur repas. Les effets de cette perte de sang disparaissent au fur et mesure que le troll se régénère.

La plupart des clients et des membres du personnel de la taverne s'enfuient ou se mettent à l'abri à la vue du troll. Les stirges attaquent les personnages les plus proches tandis que **Durnan** (voir l'annexe B) s'empare de son épée à deux mains et saute par-dessus le comptoir pour affronter seul le monstre. Pendant qu'il combat, il demande aux personnages de focaliser leurs attaques sur les stirges puis d'asperger le troll d'huile de lampe et d'y mettre le feu lorsqu'il s'effondre. Yagra se joint au combat si elle est consciente. Durnan lance d'un air détaché à tout personnage ayant participé à la défaite du troll : « Vous vous êtes bien battus ».

Si des personnages sont réduits à 0 point de vie pendant le combat, des employés du Portail Béant se rapprochent d'eux pour les stabiliser.

La rencontre avec Volo

Une fois le problème du troll et des stirges réglé, Volo se fraye un passage à travers les nombreux clients restés à l'écart du monstre pour saluer les personnages et les couvrir de félicitations pour leur courage (que ce soit justifié ou non) : « Vous êtes des aventuriers, n'est-ce pas ? J'aurais besoin de votre aide. Trouvons une table pour discuter, voulez-vous ? »

Pour la plupart des Waterdaviens, Volothamp Geddarm passe pour un vantard et un enjoliveur notoire. Pourtant, malgré tous ses défauts, Volo est un individu au cœur tendre, très attaché à ses amis. Actuellement, il s'inquiète énormément, car la vie de l'un d'eux est certainement menacée. Il commence à présenter sa requête avec un air charmeur et mystérieux, mais il se montre rapidement sincère et triste.

> Le personnage qui s'approche de vous lisse ses moustaches, ajuste son chapeau mou et resserre le nœud du foulard qu'il porte autour du cou. « Volothamp Geddarm, chroniqueur, magicien et vedette, pour vous servir. Je suis sûr que vous avez remarqué la violence qui sévit ces dernières décades dans notre belle cité. Je n'ai pas vu de telles effusions de sang depuis ma dernière visite à la Porte de Baldur ! Mais j'ai maintenant peur d'avoir perdu un ami au milieu de tous ces odieux actes malveillants.
>
> Cet ami s'appelle Floon Blagmaar. Il est plus beau qu'intelligent et je crains qu'il ne se soit trouvé au mauvais endroit en rentrant chez lui l'autre nuit et qu'on l'ait kidnappé... ou pire encore. Si vous acceptez de vous mettre au plus vite à sa recherche, je peux offrir dix dragons à chacun d'entre vous dès maintenant, puis dix fois cette somme à chacun lorsque vous aurez retrouvé Floon. Puis-je vous convaincre de m'aider à l'instant même où j'en ai le plus grand besoin ? »

Volo donne à chaque personnage une petite bourse contenant 10 po rien que s'ils acceptent sa quête. Les personnages qui veulent deviner ses intentions doivent effectuer un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10. Une réussite révèle que Volo est honnête, mais qu'il exagère un peu les sommes promises. (Actuellement désargenté, Volo attend le versement de ses droits d'auteur pour le *Guide des monstres de Volo*. Pour augmenter ses revenus, il a commencé à écrire un nouveau livre, le *Guide des esprits et spectres de Volo*. Or, ses connaissances concernent plus le monde des spiritueux que du spirituel et le livre n'avance pas beaucoup.) Si on l'interroge, Volo tente de persuader les personnages de lui faire confiance et promet qu'il aura le reste de la récompense, 100 po par personnage, et qu'il le leur remettra dès qu'ils reviendront avec Floon sain et sauf.

Volo décrit Floon comme un humain séduisant d'à peine trente ans, aux cheveux ondulés blond vénitien. Il portait des vêtements princiers la dernière fois que Volo l'a vu. Il y a deux nuits, avant sa disparition, Floon et Volo étaient en train de faire la fête et de boire au Dragon à la broche, un sombre lieu de débauche dans le quartier des Docks. Volo recommande aux personnages de commencer leurs recherches là-bas.

Qu'est-il arrivé cette nuit-là ?

Volo est embarrassé à l'idée d'admettre qu'il a peut-être mis son ami en danger et il ne révèle pas tous les détails sur ce qu'il s'est passé la nuit où Floon a disparu.

En panne d'inspiration il y a deux nuits, Volo s'est rendu au Dragon à la broche pour boire quelques verres avec Floon Blagmaar. Ils ont bu et joué quelques heures, puis Volo est parti. C'est la dernière fois qu'il a vu Floon.

Ce que Volo ignore, c'est que peu après son départ, Floon, alors saoul, a rencontré une autre de ses connaissances à la taverne, le seigneur Renaer Neverember. Ils ont quitté l'endroit ensemble et Renaer a proposé à Floon de le raccompagner jusque chez lui à pied. Cinq malfrats du Zhentarim au service d'Ursul Floxin (voir l'annexe B) ont alors capturé Floon et Renaer. Ils les ont emmenés dans un entrepôt du quartier des Docks pour interroger Renaer, le fils du seigneur Dagult Neverember, afin de savoir où se trouvent la *pierre de Golorr* et la cachette où son père a dissimulé les dragons volés. Avant le début de l'interrogatoire, des membres de la Guilde de Xanathar ont attaqué par surprise et tué les gardes zhents dans l'entrepôt. Les nouveaux venus confondant Floon avec Renaer, ils l'ont assommé et emporté tandis que Renaer réussissait à se cacher.

Floon a été emmené vers une planque de la Guilde de Xanathar dans les égouts. Quelques kenkus sont restés dans l'entrepôt du Zhentarim, chargés de tuer les zhents qui pourraient éventuellement arriver. Leur présence a empêché Renaer de tenter de s'échapper de l'entrepôt.

Trouver Floon

Volo a vu Floon pour la dernière fois à l'extérieur du Dragon à la broche, une taverne douteuse (appartenant au Zhentarim) située entre la rue des Mailles-du-Filet et la ruelle du Filet dans le quartier des Docks. L'enquête des personnages progresse grâce aux rencontres suivantes.

« Du sang dans les rues » offre une occasion aux personnages, en route vers la taverne, de voir à l'œuvre les hommes du guet municipal. Si les personnages décident d'explorer le quartier, « Fouiller le quartier des Docks » leur permet de se faire une première impression de l'environnement et de découvrir un lieu étrange, la « Boutique du vieux Xoblob », qui mérite une petite visite. Une fois les aventuriers arrivés à destination, « Le Dragon à la broche » leur donne l'opportunité de recueillir des informations auprès des clients, ce qui les mène à la « La ruelle de la Chandelle » où se poursuit leur quête.

Du sang dans les rues

Alors que les personnages déambulent dans le quartier des Docks, ils arrivent sur le site d'un affrontement sanglant qui vient de se terminer entre la Guilde de Xanathar et le Zhentarim.

> Alors que vous tournez au coin d'un bâtiment, vous vous retrouvez dans une rue aux issues bloquées par le guet municipal. Une demi-douzaine de corps sont étendus sur les pavés, apparemment les victimes d'une terrible échauffourée. Les agents du guet ont désarmé et arrêté trois humains recouverts de sang et sont en train d'interroger des témoins. L'un des agents vous aperçoit. « Circulez, dit-il. Il n'y a rien à voir. »

L'escarmouche qui a eu lieu ici n'a rien à voir avec la disparition de Floon, mais montre une intensification du conflit entre le Zhentarim et la Guilde de Xanathar. Une dizaine de **gardes** du guet ont arrêté trois **bandits** et sont en train d'interroger des témoins tout en attendant des chariots pour emporter les criminels et les cadavres. Les survivants ont été désarmés et mis à genoux de force, les mains sur la tête. Les agents loyaux du Zhentarim (au service d'Urstul Floxin ; voir l'annexe B) seront très probablement tous les trois inculpés pour meurtre. Ils croisent froidement le regard des passants, mais les agents du guet municipal ne laisseront en aucun cas les personnages s'approcher des prisonniers.

Fouiller le quartier des Docks

Le quartier des Docks est dangereuxr. Vous pouvez faire ressentir l'ambiance du quartier en lisant ce qui suit aux joueurs :

> De hautes bâtisses serrées les unes contre les autres empêchent les rayons du soleil d'atteindre le sol dans une bonne partie du quartier. Nombre des panneaux de verre des réverbères sont brisés et leurs bougies volées, et des relents d'air salé et d'excréments planent lorsque vous passez devant des rangées de bâtiments décrépits.

Au coin de la rue Zastrow et de la ruelle du Filet se trouve une boutique avec une vitrine étrange :

> Une boutique proche se démarque des autres. Sa façade est peinte en violet foncé et un tyrannœil empaillé est suspendu dans la vitrine. Une enseigne sur laquelle une écriture élaborée indique « Boutique du vieux Xoblob » pend au-dessus de la porte.

Si les personnages s'intéressent à la boutique, passez au paragraphe « La boutique du vieux Xoblob ». Sinon, ils trouvent la taverne sans autre incident ; voir « Le Dragon à la broche » plus loin.

La boutique du vieux Xoblob

Les personnages se rendent compte de l'étrangeté de l'endroit dès leur entrée :

> Un nuage de fumée violette à l'odeur de lavande s'échappe par la porte d'entrée de cette boutique alors que vous jetez un œil à l'intérieur. Tous les murs sont peints en violet et toutes les babioles poussiéreuses exposées sur les étagères sont teintes en violet foncé. Le vieux gnome chauve assis les jambes croisées sur le comptoir est vêtu d'une robe de couleur prune. Neuf yeux violets sont peints sur ses joues.
>
> Le gnome retire la pipe de sa bouche et crache un nuage de fumée lavande avant de lever la main. « Salutations et bienvenue ! Entrez et jetez un oeil aux articles proposés par la plus curieuse des boutiques de curiosités au monde ! »

Le nom de la boutique provient du tyrannœil empaillé dans la vitrine, une décoration qui sert en réalité de capteur magique grâce auquel Xanathar peut observer ce qui se passe dans la boutique dès qu'il le souhaite.

Le commerçant est un **gnome des profondeurs** ; c'est un espion au service de la Guilde de Xanathar. Il y a quelques années, il a survécu à la détonation d'une spore gazeuse à Undermountain et a hérité de certains des lointains souvenirs d'un tyrannœil. Obsédé par l'idée de bâtir son propre domaine, le gnome s'est installé à Waterdeep, a acheté la boutique à son précédent propriétaire et a tenté de remplacer le nom du commerce par le sien, mais tout le monde continuait de l'appeler la boutique du vieux Xoblob. Il a donc rétabli l'ancien nom de la boutique et a changé le sien en Xoblob. « Aucun rapport avec le despote tyrannoeil suspendu dans la vitrine ! » dit-il.

Les babioles. Le gnome vend tout un assortiment de babioles. Si les personnages regardent les articles sur les étagères, faites un jet sur la table des Babioles au chapitre 5 du *Player's Handbook* pour déterminer celles qui attirent leur attention. Xoblob vend chaque babiole 1d6 po.

Le sort de Floon. Le gnome ne connaît pas Floon par son nom, mais il le reconnaît si on le lui décrit. Il rechigne à divulguer des informations, mais sa langue se délie si on lui offre un nouvel objet violet ou si on réussit un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 13. Il dit alors que Floon et un compagnon bien habillé qui lui ressemblait physiquement (Renaer Neverember, même si le gnome ne connaît pas son nom et ne l'a pas reconnu) ont été capturés dehors, devant sa boutique, par des hommes aux allures de canaille portant des armures de cuir noir. Xoblob pense qu'il y avait cinq agresseurs, mais il n'en a reconnu aucun. L'un d'eux avait un tatouage noir représentant un serpent ailé dans le cou.

Le Dragon à la broche

Le Dragon à la broche se trouve en face d'une allée entre la rue des Mailles-du-Filet et la ruelle du Filet, non loin de la boutique du vieux Xoblob. Lisez ceci quand les personnages s'en rapprochent :

> Le Dragon à la broche a l'allure d'une ruine. Les carreaux des deux fenêtres de sa façade sont brisés et l'ancre d'un bateau est plantée sur son toit. À travers les fenêtres, vous discernez un groupe de clients hagards penchés sur d'énormes chopes.

Floon n'est pas revenu au Dragon à la broche depuis la nuit de sa disparition, et les dockers qui fréquentent le tripot n'aiment pas parler à des étrangers. Un pot-de-vin ou un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 13 réussi les incite à parler.

Le sort de Floon. Plusieurs des habitués se souviennent avoir vu Volo et Floon en train de boire ensemble il y a quelques nuits de cela. Après le départ de Volo, Floon est resté suffisamment longtemps pour être rejoint par un autre ami : Renaer Neverember, le fils de Dagult Neverember, le précédent Seigneur manifeste de Waterdeep. « Il tient bien de son père, celui-là ! » crache un client avec mépris. « Encore un noble pourri gâté qui aime étaler son fric ! » dit un autre.

Ils ont bu des chopes et joué plusieurs parties du jeu des dragons avant de partir aux alentours de minuit. Cinq hommes les ont suivis quand ils sont sortis et personne dans la taverne ne sait ce qu'il s'est passé ensuite. Les hommes qui sont sortis peu après le départ de Floon et Renaer ne sont pas revenus à la taverne depuis, mais ils sont connus pour se rendre régulièrement dans un entrepôt de la ruelle de la Chandelle. « Il y a un symbole de serpent sur sa porte », dit l'un des habitués de la taverne.

La ruelle de la Chandelle

Les bâtisses de chaque côté de la ruelle de la Chandelle sont si hautes et si serrées les unes contre les autres que le soleil n'éclaire la rue que lorsqu'il est au zénith.

> L'obscurité recouvre une ruelle étroite aussi sombre qu'un donjon... et tout aussi nauséabonde. Presque tous les réverbères sont cassés. Une lueur vacillante, comme la flamme d'une lointaine bougie, procure la seule lumière qui perce les ténèbres de la ruelle.

Cette lueur provient d'un réverbère toujours intact dans la ruelle de la Chandelle qui continue d'éclairer grâce à un sort de *flamme éternelle*. Il y a un entrepôt en face du réverbère dont la lumière éclaire un serpent ailé noir (le symbole du Zhentarim) peint au-dessus de la poignée de la porte. Les personnages en relation avec le Zhentarim reconnaissent le symbole. Les autres se rappellent sa signification en réussissant un test d'Intelligence DD 10.

La planque du Zhentarim

La planque dans la ruelle du Château (voir la carte 1.1) est un entrepôt d'un étage en piteux état. Le Réseau noir possède d'autres refuges de ce type à Waterdeep dans diverses bâtisses délabrées (vous pouvez ainsi réutiliser le plan de cet endroit pour d'autres planques des Zhents).

L'entrepôt se trouve au fond d'une cour extérieure entourée d'une haute palissade. Le portail de cette dernière n'est pas verrouillé. Les trois points d'entrée de la bâtisse (une porte de devant, une grande porte de chargement et une fenêtre recouverte de peinture) sont verrouillés. Sur la porte de devant se trouve un judas que l'on peut ouvrir de l'intérieur en le faisant coulisser. Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 12 avec des outils de voleur peut déverrouiller les portes ou la fenêtre. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour les ouvrir de force.

Si un personnage frappe aux portes ou à la fenêtre, les kenkus postés dans l'entrepôt savent que quelqu'un veut entrer. Ils se cachent précipitamment derrière des meubles renversés en faisant un tel vacarme que les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure à 16 les entendent. Ces kenkus sont tout ce qu'il reste du groupe que la Guilde de Xanathar a envoyé assassiner presque tous les occupants de l'entrepôt après que les cinq malfrats du Zhentarim ont capturé Renaer Neverember et Floon Blagmaar et les ont amenés jusqu'ici. Floon a été emmené, mais Renaer a réussi à survivre en se cachant. À présent, le jeune noble tente de trouver un moyen de s'enfuir sans se faire repérer par les kenkus qui ont fouillé l'entrepôt à la va-vite à la recherche d'objets de valeur et qui attendent depuis ici pour voir si d'autres Zhents vont venir.

Z1. Salle principale

La principale activité commerciale du Réseau noir concerne le recrutement, l'entraînement et l'équipement de mercenaires. Des caisses remplies d'armes, de rations, de bottes, d'uniformes noirs et autres sont empilées dans l'entrepôt.

Quand les personnages tentent d'entrer, déterminez si les quatre **kenkus** à l'intérieur sont conscients de leur présence avant de lire le texte encadré.

Un personnage avec des outils de voleur crochète la serrure d'une porte ou de la fenêtre s'il réussit un test de Dextérité DD 10. Les personnages qui entrent sans faire de bruit peuvent tenter de surprendre les kenkus. Si les personnages frappent avant d'entrer ou annoncent leur venue d'une façon ou d'une autre, les kenkus se cachent comme décrit plus haut.



> Des tables et des chaises ont été renversées sans précaution. Les cadavres d'une douzaine d'hommes sont affalés le long des murs, avec leurs rapières et leurs dagues à proximité. Sur le côté nord de cette zone, un escalier monte vers une galerie.

Ajoutez ceci si les kenkus sont visibles :

> Quatre petites créatures aviaires au long bec et au plumage noir vous observent, surprises, au beau milieu de l'entrepôt. Chacune porte une cape à capuche et manie une épée courte.

Les cadavres sont ceux de cinq mercenaires humains du Zhentarim (ceux-là mêmes qui ont kidnappé Floon et Renaer) et de sept malfrats humains de la Guilde de Xanathar. Tous portent une armure de cuir. Chaque Zhent a un tatouage noir représentant un serpent ailé dans le cou ou sur l'avant-bras. L'un des membres de la Guilde de Xanathar a sur la paume de la main droite un tatouage noir qui ressemble à un cercle avec dix rayons qui pointent de sa circonférence vers l'extérieur (le symbole de Xanathar).

Les kenkus combattent jusqu'à ce que deux d'entre eux soient neutralisés ou tués, auquel cas les survivants tentent de fuir. La réussite d'un test de Charisme (Intimidation) DD 10 oblige les éventuels kenkus capturés à révéler ce qu'ils savent.

Ce que savent les kenkus

Lorsqu'ils parlent, les kenkus reproduisent les bruits et les voix qu'ils ont déjà entendus. Ils répètent les phrases suivantes s'ils sont interrogés.

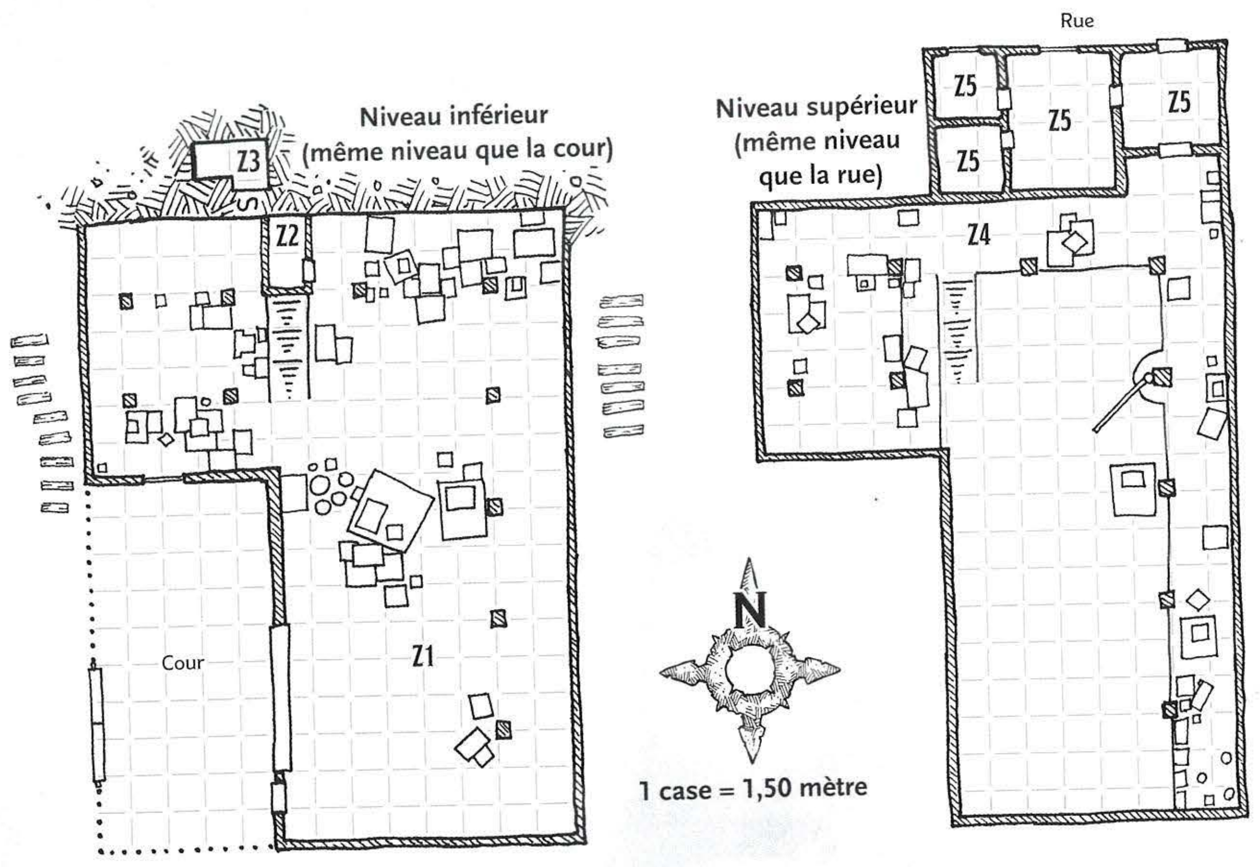
- D'une voix grave avec un accent orc : « Xanathar vous transmet ses respects. »
- D'une petite voix nasillarde : « Attache le joli garçon dans la pièce à l'arrière ! » et « Suis les signes jaunes dans les égouts. » (Cette remarque fait référence aux tunnels dans les égouts signalés par le symbole de Xanathar menant à la planque de la Guilde de Xanathar.)
- D'une voix éraillée : « Pas le temps de piller cet endroit. Amenez-le simplement au chef. »

Z2. Le cagibi

La porte de cette arrière-salle tient à peine sur ses gonds tordus. Dans la pièce exiguë qui se trouve derrière flotte une odeur forte et aigre de poisson et de vinaigre. Elle est remplie de cordes abandonnées, de grandes toiles en tissu, et de morceaux de bois récupérés sur des tonneaux brisés. Renaer Neverember (voir l'annexe B) s'est caché ici après avoir réussi à se débarrasser des cordes qui l'entravaient. Les personnages peuvent entendre sa respiration saccadée provenant de sous une toile à l'extrémité nord de la pièce.

Interpréter Renaer

Reanaer n'est pas armé. Même crasseux et poursuivi par l'odeur rance et persistante de hareng au vinaigre, il s'exprime avec grâce en articulant bien les mots, comme le veut son éducation aristocratique. On peut facilement obtenir sa confiance, mais celle-ci est impossible à regagner une fois trahie.



Carte 1.1 : Planque du Zhentarim (quartier des Docks)

La nuit de leur enlèvement, Renaer craignait que Floon ne soit tellement ivre qu'il ne parvienne pas à rentrer chez lui et lui a proposé de le raccompagner. Ils ont été enlevés par cinq malfrats alors qu'ils sortaient de la ruelle du Filet et prenaient la direction du nord en empruntant la rue Zastrow.

Renaer se sent coupable de l'enlèvement de Floon, car il croit (à raison) qu'ils l'ont confondu avec lui. Si les personnages demandent à Renaer qu'il les accompagne pour les aider à chercher Floon, il accepte en s'armant d'une dague et d'une rapière qu'il récupère sur les Zhents morts dans l'entrepôt.

Si un personnage demande à Renaer pourquoi les Zhents l'ont kidnappé, il leur répond la vérité :

> « Le Zhentarim pense que mon père a détourné une grande quantité d'or lorsqu'il était encore Seigneur manifeste, et qu'il l'a caché quelque part dans la cité. Ils pensent pouvoir trouver cet or en utilisant un artefact appelé *la pierre de Golorr*, qui était en possession de la Guilde de Xanathar jusqu'à récemment. Apparemment, quelqu'un l'a volée. Les Zhents croyaient que je savais quelque chose à propos de toute cette histoire, mais ce n'est pas le cas. Mon père et moi ne nous parlons plus depuis des années. »

Z3. La pièce secrète

Cette pièce est dissimulée derrière une porte secrète que l'on découvre en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Quand la porte secrète est ouverte, les personnages perçoivent tout juste le son d'une cloche qui tinte dans les bureaux au-dessus d'eux (zone Z5).

Le trésor

Les Zhents ont caché deux caisses en bois ici. La première, volée sur les docks, contient quatre tableaux au cadre de bois enveloppés dans du cuir. Les tableaux représentent les cités de Luskan, Neverwinter, Silverymoon et la Porte de Baldur. Ils valent 75 po chacun.

La deuxième, volée à une caravane sur la Grand-Route, contient quinze lingots d'argent destinés aux échanges commerciaux. Ils pèsent 5 kilos chacun et sont tous noircis par la corrosion, mais ils valent encore tout de même 50 po pièce.

Z4. La galerie

La galerie est encombrée de caisses et surplombe la salle principale de l'entrepôt. Les personnages qui fouillent les caisses trouvent de la camelote, notamment des ballots de tissu mangé aux mites, des bouteilles d'huile d'olive périmée et plusieurs centaines de paires de sandales aux semelles de bois qui étaient encore à la mode l'été dernier, mais qui ne le sont plus à présent. Rien de tout ceci n'a de valeur.

Z5. Bureaux

À l'étage se trouve une enfilade de bureaux peu utilisés par les Zhents. Les pièces contiennent des bureaux, des chaises et des étagères vides recouvertes de poussière et de toiles d'araignée. Des **rats** inoffensifs s'y déplacent sans bruit.

Une cloche d'alerte en acier est montée au-dessus de la porte de chaque bureau. Les cloches sont reliées avec du fil de fer à la porte secrète de la zone Z3 et elles tintent avec force quand cette porte est ouverte.

Le trésor

Un personnage qui fouille les bureaux trouve un *oiseau de papier* inutilisé (voir l'annexe A).

Le guet arrive

Une fois que les personnages ont retrouvé Renaer, Hyustus Staget (**vétéran** humain illuskien, LB), un capitaine du guet, arrive à l'entrepôt à la tête d'une dizaine de **vétérans**. Ayant reçu un rapport d'activité suspecte, ils font irruption dans l'entrepôt et tentent d'empêcher quiconque de sortir. Si reste des kenkus en vie, ils sont arrêtés et emmenés. Le guet municipal ne met pas longtemps à conclure que les morts étaient des membres du Zhentarim et de la Guilde de Xanathar, étant donné la fréquence accrue des affrontements violents que se livrent les deux factions. Le capitaine Staget interroge les personnages pendant que ses hommes fouillent l'entrepôt.

C'est un individu tendu qui participe au maintien de la paix dans le quartier des Docks. Tous les commerçants, membres de guildes, aubergistes et taverniers de ce quartier le connaissent et la plupart le respectent, quelle que soit leur opinion sur le guet municipal en général. Staget ne porte aucun crédit aux rumeurs ou aux ragots, il ne boit pas et ne se laisse pas emporter par la colère. Sa tâche consiste à juguler la violence dans le quartier des Docks, mais il ne fait pas preuve de beaucoup d'enthousiasme ces derniers temps. Après tout, se dit-il, si la Guilde de Xanathar et le Zhentarim veulent se détruire mutuellement, pourquoi ne pas les laisser faire ?

Staget avait mis l'entrepôt sous surveillance, mais a décidé d'y mettre fin pour renforcer les patrouilles dans tout le quartier des Docks – une décision qu'il regrette à présent. Cette surveillance faisait partie d'une tentative pour attraper un instigateur zhent connu du nom d'Urstul Floxin, un « gros poisson » qui, d'après les rumeurs, serait responsable de nombre des conflits récents. Staget ne révèle pas cette information à des étrangers.

Staget et Renaer se reconnaissent, mais ils ne se connaissent pas plus que cela. L'implication d'un noble Neverember incite le capitaine à montrer le meilleur de lui-même. Il est prêt à oublier les délits commis par les personnages tant que Renaer les accompagne, mais il leur tend une feuille de parchemin pliée sur laquelle est rédigé le Code pénal et les incite à en prendre connaissance. (Donnez aux joueurs une copie de l'aide de jeu Le Code pénal dans l'annexe C, si ce n'est déjà fait.)

Si les personnages sollicitent l'aide du guet pour localiser Floon, Staget leur fait clairement savoir qu'il n'enverra personne dans les égouts pour chercher quelqu'un qui pourrait très bien être un espion au service du Zhentarim ou de la Guilde de Xanathar. S'ils semblent vouloir s'impliquer davantage dans le conflit entre le Zhentarim et la Guilde de Xanathar, Staget leur donne quelques conseils supplémentaires avant de les laisser partir :

- « Mieux vaut ne pas se mêler des affaires criminelles. Laissez cette tâche ingrate au guet municipal. »
- « Les officiers du guet ne sont pas tous aussi sympathiques que moi. »
- « Pas de sang dans les rues, d'accord ? » (C'est une expression souvent utilisée par les hommes du guet, qui se soucient davantage de ce qu'il se passe dans la cité et moins dans ses égouts.)

Les personnages rencontreront probablement de nouveau le capitaine Staget s'ils causent des problèmes dans le quartier des Docks. Bien qu'il soit ravi en son for intérieur que des aventuriers fassent le travail à sa place, il ne peut pas les laisser occulter ses propres efforts pour maintenir la paix sans risquer de réprimandes de la part de ses supérieurs.

Localiser Floon

À ce stade de l'aventure, les personnages savent probablement que Floon a été kidnappé par des membres de la Guilde de Xanathar qui l'ont confondu avec Renaer Neverember, et qu'il a été emporté dans une planque dans les égouts. Si les personnages n'ont pas appris par le biais des kenkus que Floon a été emporté, ils peuvent interroger les habitants du quartier, car beaucoup de gens ont vu des individus s'éloigner en le traînant derrière eux. Les personnages doivent réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 ou dépenser 5 po en pots-de-vin pour remonter la piste des kidnappeurs sur plusieurs ruelles jusqu'à une plaque métallique ronde insérée dans la chaussée. On peut facilement soulever la plaque, sous laquelle se trouve une échelle permettant de descendre dans les égouts.

Se frayer un chemin dans les égouts

Il n'y a aucune lumière naturelle dans les égouts. Les personnages dépourvus de la vision dans le noir ont besoin d'une source de lumière pour y voir.

> Un flot putride s'écoule le long de ce tunnel d'égout qui part dans deux directions. D'un côté, vous voyez un minuscule symbole dessiné à la craie jaune sur le mur : un cercle de la taille de la paume avec dix rayons équidistants partant de sa circonférence vers l'extérieur.

La planque des agents de la Guilde de Xanathar qui ont emporté Floon se situe dans les tréfonds des égouts labyrinthiques de la cité. À chaque endroit où les personnages doivent décider quelle direction prendre, un symbole (une représentation stylisée de Xanathar) est griffonné à la craie jaune près du tunnel menant dans la bonne direction. Les symboles sont effacés par les membres de la Guilde de Xanathar ou par la guilde des éboueurs tous les deux ou trois jours, mais ceux-ci n'ont pas encore été retirés.

Le garde observateur

Avant d'atteindre la planque de la Guilde de Xanathar, les personnages font une rencontre dans les égouts :

> Après avoir passé une heure à suivre les signes dans les tunnels, vous arrivez à une intersection à trois embranchements, où une échelle grimpe dans un puits de pierre fermé par une plaque métallique ronde. Vous voyez l'un des symboles familiers griffonné à la craie sur un mur, près duquel flotte une créature sphérique de la taille d'un pamplemousse avec un œil central globuleux et quatre petits pédoncules oculaires. Il vous montre les crocs.

Un **observateur** hostile (voir l'annexe B) de mèche avec Grum'shar, le chef local de la Guilde de Xanathar, garde cette intersection. Une fois que les personnages l'ont vaincu, ils peuvent continuer leur traversée des égouts en suivant la coursive indiquée par le symbole griffonné à la craie ; ils atteignent la planque après avoir suivi le bon tunnel pendant 5 minutes.

L'échelle. Les personnages qui montent à l'échelle et ouvrent la plaque métallique se retrouvent dans la cave du Poisson Bondissant, une taverne du quartier des Docks.

La planque de la Guilde de Xanathar

Des planques de la Guilde de Xanathar sont disséminées un peu partout dans les égouts de Waterdeep. Le plan de ce lieu (voir la carte 1.2) peut être réutilisé pour d'autres planques.

Le chef de cette planque est un demi-orc du nom de Grum'shar. Il est en train d'interroger Floon Blagmaar dans la zone Q7 lorsque les personnages arrivent. Il fait étalage de ses diverses techniques de torture pour impressionner son deuxième invité : un flagelleur mental du nom de Nihiloor (voir l'annexe B).

Dans la planque, toutes les portes sont déverrouillées. Grum'shar part du principe que seuls ceux qui travaillent pour ou avec la Guilde sont capables de trouver leur chemin jusqu'ici.

Q1. Croisée centrale

Les personnages approchent de cette zone par l'est en marchant péniblement dans 30 centimètres d'eaux usées.

> Le tunnel d'égout principal débouche sur une intersection circulaire dont les murs extérieurs sont percés de deux meurtrières qui se font face. Deux passages continuent, l'un vers le nord et l'autre vers le sud. À l'ouest, une corniche abrite une porte de pierre.

Si les personnages parlent fort ou font beaucoup de bruit ici, les archers gobelins postés en sentinelle dans les zones Q2a et Q2b se réveillent et leur tirent dessus à travers les meurtrières qui leur fournissent un abri important.

Porte secrète

S'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15, les personnages trouvent une porte secrète dans le mur du tunnel méridional.

Q2. Postes de garde

Deux **gobelins** sont postés ici, un dans la zone Q2a et l'autre dans la zone Q2b. Ce sont des alliés de la Guilde de Xanathar qui sont venus ici depuis Undermountain. Ils comptent sur leur vision dans le noir pour voir et sont supposés surveiller la zone Q1, mais se sont assoupis. Les personnages qui réussissent un test de Dextérité (Discrétion) DD 9 peuvent passer à côté des gobelins endormis sans les réveiller.

Le trésor

Chaque gobelin porte sur lui une petite bourse contenant 1d6 pc.

Q3. Pièce en désordre

Des armes rouillées et des vêtements élimés jonchent le sol de cette pièce qui sert de vestiaire et d'armurerie. Elle ne contient aucun objet de valeur.

Q4. Dortoir vide

Cette pièce ne contient rien qui ait de la valeur, uniquement six matelas en piteux état rembourrés avec de la paille. Si le problème que représentent le ou les occupants de la zone Q5 n'est pas encore réglé, les personnages en Q4 entendent des bruits d'activité en Q5 à travers la porte de bois peu épaisse qui sépare les deux salles.

Q5. Dortoir

Cette pièce contient six matelas en piteux état rembourrés avec de la paille ainsi qu'un membre hostile de la Guilde de Xanathar, un **duergar** appelé Zemk. Si Krentz (**bandit** humain, CM) a réussi à s'enfuir du Portail Béant après la bagarre dans la taverne au début de l'aventure, il est également ici.

À l'arrivée des personnages, Zemk pousse des meubles contre la porte ouvrant sur la zone Q6 pour la barricader. Si Krentz est présent, il tente d'expliquer à Zemk que ses efforts ne donneront rien et lui demande de combler le vide sous la porte avec des couvertures. Aucun des deux ne remarque d'emblée la présence d'intrus, à moins que ceux-ci ne fassent beaucoup de bruit.

Une fois le combat entamé, Zemk se bat jusqu'à la mort. La réaction de Krentz envers les aventuriers dépend de la façon dont ils l'ont traité plus tôt. S'ils l'ont aidé, il leur donne une chance de partir sans leur faire de mal ; s'ils refusent de partir, il combat aux côtés de Zemk. Si le duergar est tué, Krentz fuit s'il le peut ou se rend s'il n'a pas d'autre choix.

Zemk et Krentz n'ont aucun trésor sur eux. Ils obéissent à Grum'shar (voir la zone Q7).

Q6. Latrines

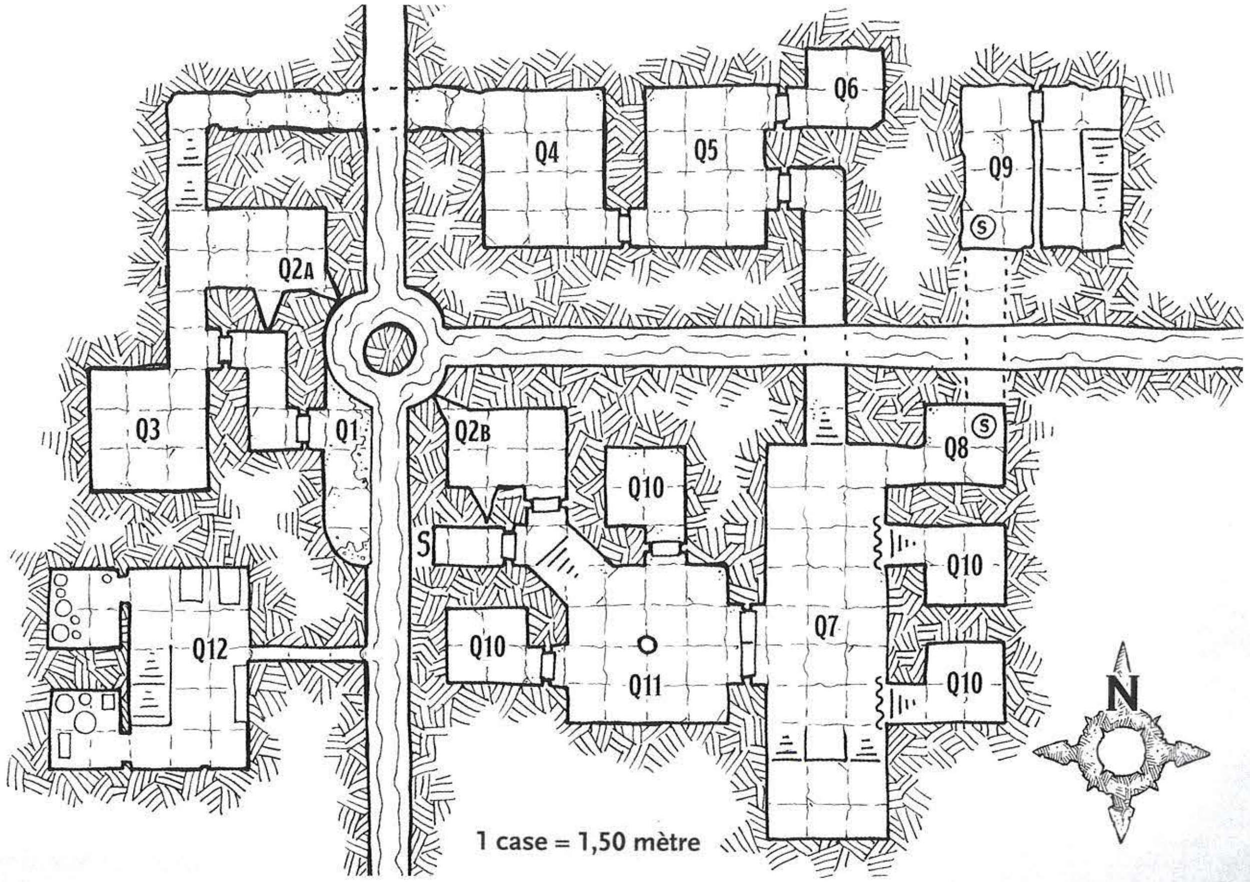
Il y un trou dans cette pièce qui donne sur une fosse d'aisances. Une **vase grise** en est sortie et a tué deux gobelins envoyés pour l'éliminer. Leurs os flottent dans la forme visqueuse de la vase et leurs armes corrodées gisent non loin au sol, inutilisables.

Q7. Combat contre le chef

> Un demi-orc musclé, vêtu d'une robe miteuse, se trouve au milieu d'une longue salle aux rideaux élimés pendus contre le mur oriental, le pied posé sur la poitrine d'un humain aux cheveux vénitiens ondulés. Le poing serré de l'orc est nimbé de flammes et sa victime crie et tente vainement de se dégager en se tortillant.
>
> Une créature cauchemardesque vêtue d'une robe noire est assise sur une plateforme surélevée, au sud. Elle a de grands yeux entièrement blancs, une peau caoutchouteuse violette, et quatre tentacules autour de sa bouche inhumaine. Elle berce et caresse tendrement ce qui ressemble à un cerveau sur pattes.

La créature dotée de tentacules est Nihiloor (voir l'annexe B), un **flagelleur mental** ; il caresse un **dévoreur d'intellect**. Lorsqu'il voit les aventuriers, Nihiloor quitte sa chaise de pierre, pose son animal de compagnie et traverse la pièce en planant, dans l'intention de sortir par la porte à double battant du mur ouest. Le flagelleur mental compte sur Grum'shar et le dévoreur d'intellect pour couvrir sa retraite.

Nihiloor tient un orbe de pierre d'une dizaine de centimètres de diamètre sculpté de manière à ressembler à un globe oculaire, semblable à ceux que l'on voit à l'extrémité des pédoncules oculaires d'un tyrannœil. Cet œil de pierre est la clé qui permet d'activer le portail magique dans la zone Q11. Le flagelleur mental l'utilise pour retourner dans l'antre de Xanathar (décrit dans le chapitre 5). Il utilise *dominer un monstre* pour contrôler ceux qui tentent de lui barrer la route et les retourner contre leurs alliés.



Carte 1.2 : Planque de la Guilde de Xanathar (quartier Sud)

Le demi-orc est Grum'shar, un chef insignifiant de la Guilde de Xanathar. Dès que ses sbires ont récupéré celui qu'ils croyaient être Renaer Neverember, le demi-orc a supplié Nihiloor de le laisser assister à l'interrogatoire du captif et n'a réalisé que tardivement qu'il s'était trompé de prisonnier. Grum'shar attaque les personnages dans l'espoir de sauver sa réputation. C'est un **apprenti magicien** (voir l'annexe B), avec les modifications suivantes :

- Grum'shar est chaotique mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : Lorsqu'il se retrouve à 0 point de vie, il tombe à la place à 1 point de vie (mais il ne peut pas réutiliser cette aptitude tant qu'il n'a pas terminé un long repos). Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et l'orc.

Interpréter Floon

Suite aux tortures infligées par Grum'shar, Floon Blagmaar (voir l'annexe B) n'a plus que 1 point de vie. Si les personnages le soignent, il leur en est éternellement reconnaissant et leur montre son affection en les prenant dans ses bras. Il reste à côté d'eux, confiant dans leur capacité à le protéger. Si Renaer accompagne le groupe, il peut se charger de protéger Floon.

Le trésor

Grum'shar transporte son grimoire dans une sacoche. Il contient les sorts suivants : *mains brûlantes, déguisement, simulacre de vie, bouclier, serviteur invisible* et *carreau ensorcelé*.

Un coffre de bois est glissé derrière la chaise de pierre. Il n'est pas verrouillé et contient deux *potions de soins*, 16 po, 82 pa et 250 pc.

Q8. Échappatoire

Cette pièce semble vide, mais une fouille minutieuse sanctionnée par la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 10 révèle un passage grossièrement taillé sous une dalle descellée. Le tunnel s'enfonce en direction du nord vers la zone Q9.

Q9. Cave privée

Une innocente famille de halfelins, les Peabody, brasse sa bière dans cette cave située sous sa maison dans l'allée des Boyaux-de-Poisson dans le quartier des Docks. La cave contient du matériel de brassage et tout un fatras sans valeur.

Les halfelins n'ont pas remarqué le tunnel secret qui mène à la planque de la Guilde de Xanathar ; il est caché sous une grande dalle que l'ont peut soulever avec une valeur de Force de 10 ou plus.

Développement

Si les personnages font leur apparition dans la petite maison des Peabody en remontant de la cave, les halfelins sont d'abord effrayés, mais se rassurent facilement. En apprenant l'existence de la trappe secrète, ils s'engagent à la sceller, mais permettent aux personnages de l'utiliser si besoin.

Q10. Dortoir

Des paillasses sont étalées par terre et des fers rouillés sont vissés aux murs.

Q11. La porte de derrière

Un passage secret menant à l'antre de Xanathar se trouve dans cette planque.

Un pilier de pierre s'élève au milieu de la pièce par ailleurs vide. Un petit symbole y est gravé : un cercle parfait avec dix rayons équidistants partant de sa circonférence vers l'extérieur. Un renfoncement circulaire plus petit qui ressemble un peu à un oeil sans paupière se trouve au milieu de ce cercle.

Si l'œil de pierre que possède Nihiloor est inséré dans le renfoncement circulaire, une porte noire et opaque s'ouvre par magie dans le mur sud. L'ouverture fait 2,40 mètres de haut et 1,20 mètre de large. Les créatures qui la franchissent apparaissent dans la zone X22 de l'antre de Xanathar (voir le chapitre 5). La porte est un portail à sens unique qui se referme une minute après avoir retiré l'œil de pierre du pilier.

Une porte pas si secrète

La porte secrète est clairement visible pour les créatures qui s'en rapprochent par l'est.

Q12. Cave d'auberge

Un passage étroit mène à la cave d'une auberge tenue par des halfelins rue des Épices dans le quartier des Docks. Les personnages de taille Moyenne doivent se faufiler dans le tunnel s'ils veulent atteindre cette zone. L'auberge sert de base aux Mépriseurs d'éclat, une bande de rats-garous halfelins. Ils connaissent l'existence de la planque de la Guilde de Xanathar et les deux gangs ont conclu une alliance fragile.

Roscoe Sousbranche, un Mépriseur d'éclat sous forme hybride, garde la cave. Il est caché dans la réserve au nord-ouest, prêt à bondir pour effrayer et faire fuir ceux qui voudraient emprunter l'escalier. Roscoe ne veut tuer personne et laisse les personnages qui se replient retourner dans les égouts. C'est un **rat-garou**, avec les modifications suivantes :

- Roscoe est de Petite taille et a 27 (6d6 + 6) points de vie.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il peut traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grandes. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Il parle le commun et le halfelin et connaît l'argot des voleurs.

Développement

Si les personnages défont Roscoe ou parviennent à déjouer sa vigilance, ils peuvent emprunter l'escalier pour monter vers l'auberge qui propose des repas à une clientèle majoritairement halfeline. Aucun des autres Mépriseurs d'éclat n'est actuellement présent et les personnages sont ainsi chaleureusement accueillis par le personnel et les clients qui leur indiquent aussitôt la direction des bains publics les plus proches.

Terminer la quête de Volo

Cette quête d'introduction se termine lorsque les personnages reviennent au Portail Béant en compagnie de Floon Blagmaar. Ils n'ont plus qu'à empocher leur récompense.

Récompenses

Volo boit un verre seul au Portail Béant en attendant avec anxiété des nouvelles de Floon. Il se lève d'un coup et se précipite pour prendre les personnages et son ami dans ses bras dès qu'il les aperçoit.

Un bel acte de propriété

Si les personnages permettent aux deux amis de se retrouver, Volo a l'air penaud tandis qu'il leur explique en quoi consiste leur récompense :

« J'admets ne pas avoir beaucoup d'économies. Mais que personne ne dise que Volo ne tient pas ses promesses. Permettez-moi de vous proposer quelque chose de bien plus avantageux. » Il vous tend un tube à parchemins. « L'acte notarié d'une remarquable propriété à Waterdeep ! Nous aurons besoin d'un magistrat pour authentifier le transfert de propriété. Je vais prendre rendez-vous avec l'un d'eux après que vous aurez inspecté la propriété pour savoir si elle vous satisfait. »

Le tube contient l'acte de propriété du manoir du Crâne de troll, une bâtisse historique dans le quartier Nord que les personnages peuvent s'approprier pour en faire leur demeure. L'acte de propriété a été authentifié et paraît légal (ce qui est le cas). Volo a récemment acheté cette propriété, car elle est supposée hantée et il espérait que son exploration lui procure la matière d'un chapitre de sa prochaine œuvre, le *Guide des esprits et spectres de Volo.*

Si les personnages acceptent leur récompense, Volo prend rendez-vous avec une magistrate tieffeline du nom de Kylynne Silmerhelve. Cette courte réunion a lieu au zénith, dans un palais de justice du quartier du Château. La magistrate Silmerhelve authentifie le transfert de propriété et officialise le nouvel acte en montrant une impatience digne de ceux qui ont des choses plus importantes à faire. Elle encaisse également une taxe de transfert de propriété de 25 po normalement due par les nouveaux propriétaires. Si les personnages n'ont pas l'argent suffisant pour régler cette taxe ou ne veulent pas la payer et qu'ils se sont liés d'amitié avec Renaer Neverember, celui-ci veille à ce que Volo ait sur lui une bourse de pièces pour couvrir les frais.

De bons amis

Volo, Floon et Renaer expriment tous leur gratitude en faisant de bons camarades pour les aventuriers. Si les personnages sollicitent de temps à autre leurs nouveaux amis pour qu'ils leur rendent service, ils sont heureux de pouvoir les aider. Floon a peu de choses à offrir aux personnages, mais l'amitié avec Volo et Renaer procure des avantages.

Volo connaît les meilleurs endroits où manger et se divertir. Il peut également leur faire visiter Waterdeep. Si les personnages acceptent son offre, donnez aux joueurs les informations du chapitre 9, « L'Enchiridion de Waterdeep, par Volo ».

Même si Renaer a pris ses distances avec son riche et puissant père, il a toujours des amis haut placés, notamment les Ménestrels qui peuvent venir à la rescousse des personnages si besoin. Si les aventuriers désirent une audience avec des personnes influentes de Waterdeep, Renaer peut organiser des rencontres avec Mirt, Remallia Sylvasile (voir l'annexe B pour ces deux personnages) ou n'importe quel autre noble de Waterdeep, s'il estime que les personnages se comporteront de manière appropriée.

Progression en niveaux

Si vous appliquez la progression en niveaux par étapes au lieu de comptabiliser les points d'expérience, les personnages passent du premier au deuxième niveau lorsqu'ils reviennent auprès de Volo après avoir exploré la planque de la Guilde de Xanathar.



Chapitre 2 : L'allée du Crâne-de-Troll

Dans l'allée du Crâne-de-Troll vivent des gens qui peuvent animer la vie quotidienne des personnages à Waterdeep. Les personnages y retourneront probablement souvent pendant l'aventure et feront connaissance avec leurs voisins au fil du temps.

Les sites décrits plus loin sont indiqués sur la carte de l'allée du Crâne-de-Troll (carte 2.1, page 33). Les bâtisses qui ne sont pas spécifiquement identifiées sur la carte sont des maisons mitoyennes occupées par des Waterdaviens de la haute bourgeoisie, capables de se payer du personnel pour s'occuper de leur maison et de leurs enfants.

T1. Le manoir du Crâne de troll

Vous trouverez dans l'annexe C une aide de jeu représentant le plan de cette bâtisse. Donnez une copie de cette aide de jeu à vos joueurs pour que leurs personnages commencent à explorer le manoir du Crâne de troll.

Haute de trois étages avec de grands balcons, une tourelle et cinq cheminées, la bâtisse abandonnée est l'une des plus imposantes de l'allée du Crâne-de-Troll. Les personnages peuvent remeubler, restaurer, renommer et personnaliser leur nouvelle place forte comme bon leur semble.

La taverne

Lorsque les personnages entrent pour la première fois dans la bâtisse, la salle du bar est encombrée de meubles cassés, d'argenterie ternie, de tonneaux de vin ayant tourné au vinaigre et de divers objets inutiles et sans valeur. À l'exception de toiles d'araignée, d'une bonne couche de poussière et de rats inoffensifs, les autres pièces de la taverne sont toutes vides.

Un esprit à la pression

La taverne est hantée par le poltergeist (**spectre**) du précédent barman de la taverne, un demi-elfe du nom de Lif. Il a consacré sa vie à cette taverne et sa mort ne suffit pas à lui faire quitter les lieux.

Le poltergeist comprend le commun et l'elfique, mais il ne peut pas parler. Invisible, il cause des ennuis aux nouveaux propriétaires en cassant des assiettes ou des tonneaux de bière, entre autres. Si les personnages ne saisissent pas l'allusion, il écrit des avertissements pas très subtils (tels que « On ferme ! » et « C'est la dernière tournée ! ») sur les sols poussiéreux et les carreaux crasseux des fenêtres. Pour que la taverne soit véritablement la leur, les personnages doivent soit apaiser le poltergeist, soit le détruire.

Apaiser Lif. Si les personnages se mettent au travail pour réparer et rénover la taverne dans l'objectif de recevoir de nouveau des clients, le poltergeist commence à accepter ces nouveaux propriétaires et se montre de plus en plus conciliant au fil du temps : il présente une chaise lorsque l'un d'eux veut s'asseoir, tire une bière et la sert, débarrasse les clients de leurs manteaux lorsqu'ils rentrent et qu'il pleut dehors, etc. Dès que la taverne est ouverte à la clientèle et fonctionnelle, Lif peut également accomplir d'autres tâches utiles, comme fermer les portes à clé, balayer les sols et ainsi de suite.

Détruire Lif. Le poltergeist de Lif est détruit si son nombre de points de vie est réduit à 0. S'il est attaqué, il s'enfuit au dernier étage de la tourelle quand son nombre de points de vie est réduit de moitié. Il se défend coûte que coûte une fois là-haut.

T2. Le Clou Tordu

Une petite enseigne de bois suspendue au-dessus de la porte d'entrée de cette boutique est vierge, à l'exception du gros clou tordu qui en dépasse. La boutique est remplie de meubles en bois ornementés, ainsi que d'une sélection d'arcs et d'arbalètes. Sur le mur derrière le comptoir, des cannes de bois finement sculptées, des bâtons et des boucliers sont disposés en rangées bien ordonnées.

Talisolvanar « Tally » Mortebranche, le propriétaire et maître artisan du Clou Tordu, un demi-elfe, est charpentier et sculpteur sur bois. C'est un **roturier**, avec les modifications suivantes :

- Tally est chaotique bon.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et l'elfique.

Services

Tally vend des armes et des boucliers en bois au prix normal. Il fabrique et vend également des meubles et des sculptures de bois.

T3. Vapeur et acier

Tant que le soleil brille, de la fumée et de la vapeur s'échappent en volutes des nombreuses fenêtres de cette forge couverte où sont fabriqués des armes, des armures et des outils métalliques. Elle appartient à un couple marié : Embric, un génasi de feu, et Avi, un génasi d'eau. Ils sont membres de l'ordre très attentif des Forgerons de talent. En tant qu'armurier, Avi est également membre du splendide ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe.

Embric s'occupe de la forge et c'est un très bon fabricant d'armes. Il affirme être un descendant des éfrits de Calimshan et il est sujet à des sautes d'humeur extrêmes. Il a le même profil qu'un **capitaine bandit**, avec les modifications suivantes :

- Embric est neutre bon.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il peut lancer *produire une flamme* à volonté. (Sa caractéristique d'incantation est la Constitution et il bénéficie d'un bonus de +4 pour toucher avec ses attaques de sort.) Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 m et d'une résistance aux dégâts de feu. Il parle le commun et le primordial.

Avi voue un culte à Eldath, le dieu de la paix, et utilise sa magie pour refroidir l'acier brûlant. C'est un très bon fabricant d'armures. Avi est un individu décontracté qui parle sans détour. Il a le même profil qu'un **ecclésiastique**, avec les modifications suivantes :

- Avi est neutre bon.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il peut contrôler, à volonté, le flux et la forme de l'eau dans un cube de 1,50 mètre de côté, ou la geler pendant une heure. Il a une vitesse de nage de 9 mètres et il peut respirer à l'air libre et sous l'eau. Il bénéficie d'une résistance aux dégâts d'acide. Il parle le commun et le primordial.

Services

Le couple de génasis vend toutes les armes, les armures et les boucliers en métal décrits dans le chapitre 5 du *Player's Handbook* au prix normal.

T4. La Couronne de Corellon

Fala Lefaliir, un herboriste et membre de la guilde des Apothicaires et Médecins, pratique son métier dans cette imposante maison bourgeoise à deux étages dont le deuxième étage a été transformé en serre. Ses murs de verre transparent permettent aux passants de voir l'arc-en-ciel de fleurs qui poussent à l'intérieur.

Fala Lefaliir est un elfe sylvestre plein d'entrain aux cheveux blonds tressés. Comme le dieu elfe Corellon Larethian, Fala n'est ni un homme ni une femme. Si on s'adresse à lui au masculin ou au féminin, Fala demande poliment à ce qu'on utilise son nom ou le pluriel. Fala est l'ami d'un membre du Zhentarim appelé Ziraj qui lui a sauvé la vie. Ziraj lui rend visite de temps en temps, et Fala lui a réservé une chambre chez lui, au premier étage.

Fala est un **druide**, avec les modifications suivantes :

- Fala est chaotique bon.
- Il possède ces traits raciaux : Fala est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il a une vitesse au sol de 10,50 mètres et la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun, le druidique et l'elfique.

Services

En plus de remèdes non magiques à base de plantes, Fala vend les potions indiquées dans la table Potions de Fala. Il garde 1d6 fioles de chaque potion dans des vitrines fermées à clé situées derrière le comptoir de sa boutique.

Potions de Fala

Potion	Prix
Potion d'amitié avec les animaux	125 po
Potion d'escalade	50 po
Potion de soins majeurs	250 po
Potion de soins	50 po
Potion de respiration aquatique	250 po

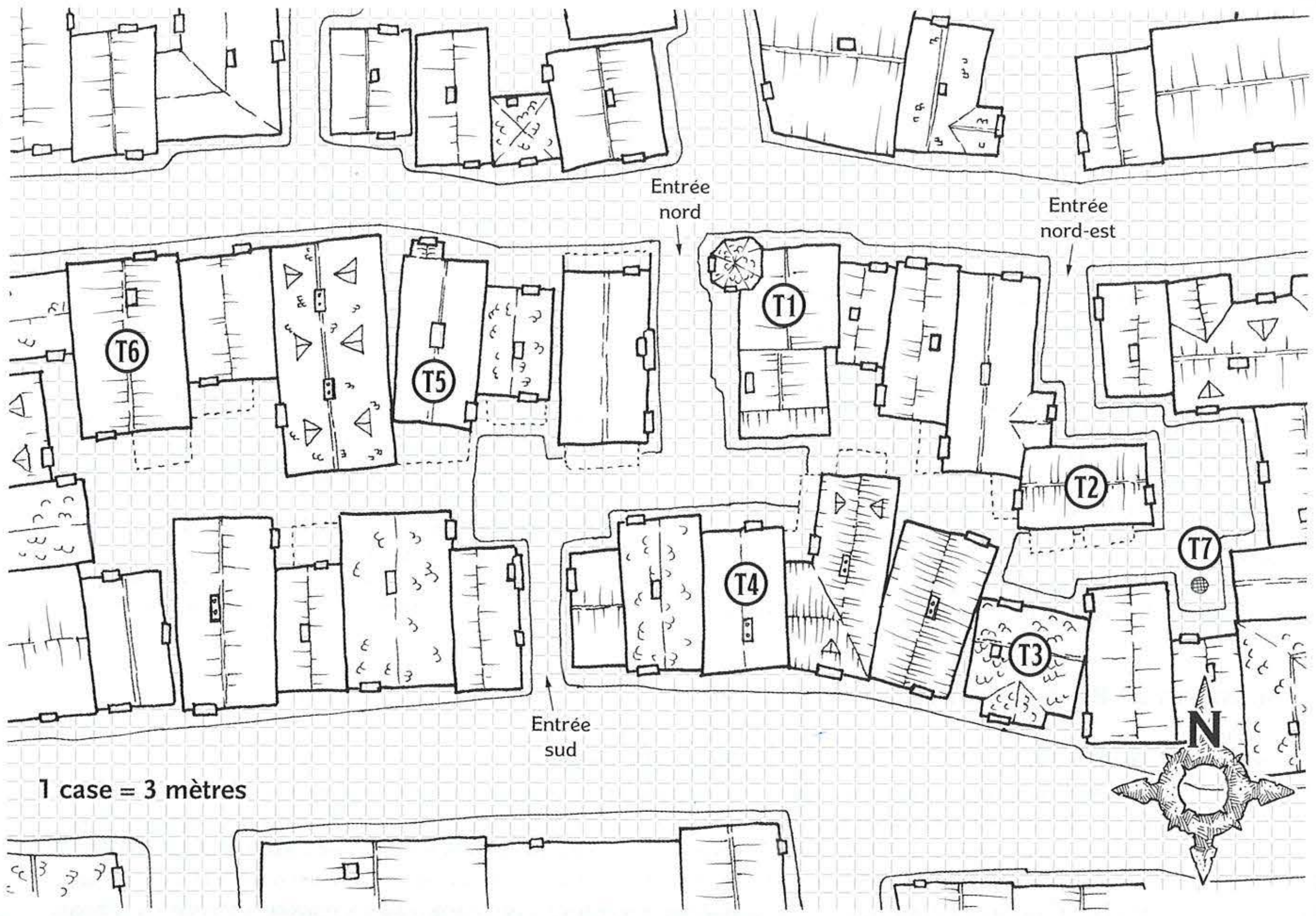
T5. L'Œil du tigre

L'aspect extérieur de cette agence de détective privé est plutôt quelconque, le seul signe distinctif visible étant une enseigne orange et noire sur laquelle sont peints des yeux de chat. L'intérieur se compose d'un appartement élégant faiblement éclairé par des lampes à huile aux flammes vacillantes. La porte est verrouillée et les visiteurs doivent frapper ou sonner la cloche s'ils souhaitent entrer.

Ils sont reçus par Vincent Tranchée, un détective humain, propriétaire de l'Œil du tigre. Il parle de façon concise, porte un costume soigné et fume une pipe toute fine. Vincent est en réalité un **rakshasa** du nom de Valantajar qui lance toujours *déguisement* sur lui-même avant de recevoir des visiteurs. Le rakshasa vit à Waterdeep depuis des années et change d'identité aussi souvent que nécessaire pour cacher sa véritable nature. Il s'est habitué à vivre parmi les mortels et, à sa grande surprise, il a appris à apprécier Waterdeep et ses habitants.

Services

Tranchée peut découvrir n'importe quel secret dans Waterdeep, moyennant finances. Faites preuve de discernement pour déterminer le prix de ses services ; 50 po suffisent pour la plupart des investigations, mais si les personnages veulent découvrir des secrets en rapport avec les antagonistes majeurs de cette aventure, le rakshasa peut demander un service en guise de paiement. Il peut ainsi exiger qu'ils éliminent des ennemis qui le traquent, qu'ils posent des affiches publicitaires pour son agence dans leur taverne ou qu'ils gardent un œil sur quelqu'un que Vincent est chargé d'espionner dans le cadre de son travail.



Carte 2.1 : Allée du Crâne-de-Troll (quartier Nord)

T6. Les précieux livres du dracosire

La façade de cette librairie est ornée d'une jolie enseigne représentant un dragon d'or enroulé autour d'un trésor composé de livres et de parchemins. À l'intérieur de la boutique, on peut voir le beau parquet et humer l'odeur prononcée des vieux livres. La librairie comprend le rez-de-chaussée et le premier étage de cette bâtisse à deux étages et elle semble contenir plus de rayonnages que ce que ses dimensions devraient normalement autoriser.

Elle est gérée par un petit sangdragon dont l'ascendant draconique était un dragon d'or. Il s'appelle Rishaal Tourne-Pages et vit au deuxième étage. Rishaal est un membre de l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs et c'est un **mage**, avec les modifications suivantes :

- Rishaal est neutre.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il peut utiliser son action pour souffler un cône de feu de 4,50 mètres (mais il ne peut pas utiliser de nouveau cette aptitude avant d'avoir terminé un court ou un long repos) ; chaque créature dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 2d6 dégâts de feu sur un échec ou moitié moins sur une réussite. Il bénéficie d'une résistance aux dégâts de feu. Il parle le commun, le draconique, le nain et l'elfique.

Services

La boutique contient toutes sortes de livres. De plus, Rishaal possède une petite collection de grimoires et autorise les magiciens à copier les sorts qu'ils contiennent au prix indiqué dans la table Sorts à vendre. Il peut écrire l'ensemble de ces sorts sur des *parchemins magiques*, mais double alors le prix indiqué pour ce service.

Sorts à vendre

Sort	Prix par sort
Compréhension des langues, détection de la magie, léger comme une plume, appel de familier, armure du mage, projectile magique, bouclier, serviteur invisible	25 po
Verrou magique, flamme éternelle, vision dans le noir, invisibilité, arme magique, pas brumeux, corde enchantée, suggestion	75 po
Clairvoyance, contresort, dissipation de la magie, boule de feu, vol, non-détection, respiration aquatique	150 po
Œil magique, fabrication, invisibilité supérieure, tempête de grêle, localiser une créature, métamorphose	300 po
Main de Bigby, cône de froid, modification de mémoire	750 po

T7. L'accès aux égouts

Une grille métallique amovible bouche une ouverture à l'extrémité est de l'allée du Crâne-de-Troll. Sous la grille, une échelle descend de 6 mètres jusqu'au réseau d'égouts de Waterdeep.

Rejoindre des factions

Des rumeurs commencent à courir dans tout Waterdeep selon lesquelles un groupe d'aventuriers a aidé Volothamp Geddarm et sauvé Renaer Neverember. Dans les jours qui suivent, les représentants de diverses factions commencent à aborder les personnages afin de les recruter. L'introduction de ce livre donne une description des diverses factions et du type de recrues que chacune recherche. Il n'est pas nécessaire que tous les personnages adhèrent à la même faction et il est possible que certains ne veuillent adhérer à aucune d'entre elles.

Un personnage qui a rejoint une faction reçoit une mission chaque fois qu'il gagne un niveau du niveau 2 au niveau 5. Il augmente son renom au sein de sa faction s'il la mène à bien. Les personnages qui n'appartiennent pas à sa faction peuvent tout de même l'aider à accomplir sa mission. Un personnage membre d'une faction autre que l'Alliance des seigneurs peut refuser une mission sans inconvénient.

Chaque faction dispose d'un représentant faisant office de contact privilégié. Ce PNJ confie les ordres de mission et distribue les récompenses concrètes après chaque mission accomplie. L'augmentation du renom suit peu de temps après. Les missions et la façon de les accomplir sont décrites dans les tables de cette section. Vous pouvez utiliser les missions de ces tables ou remplacer certaines d'entre elles par des missions de votre création.

Si une mission se solde par un échec, les personnages peuvent la retenter au bout de 24 heures, à moins que les conséquences de cet échec ne les en empêchent.

Bregan D'aerthe

S'il y a un ou plusieurs personnages drows, Jarlaxle Baenre ordonne à ses lieutenants, trois **pistoliers drows**, de prendre en filature ces recrues potentielles en restant à distance. Fel'rekt Lafeen et Krebbyg Masq'il'yr surveillent les personnages la nuit, et Soluun Xibrindas fait de même le jour (en faisant son possible pour ne pas s'exposer à la lumière du soleil). Voir l'annexe B pour de plus amples informations sur ces lieutenants.

Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 18 ou plus voient plusieurs fois, mais de manière très fugace, les espions drows sur une période de plusieurs jours et ils peuvent déterminer, en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15, que ces espions sont particulièrement attentifs aux activités des membres drows du groupe.

Jarlaxle Baenre

Si le groupe signale au guet la présence des drows, Jarlaxle met fin à la surveillance et rompt tout contact avec les personnages pour l'instant.

Par contre, si les personnages tentent d'affronter les espions drows, ceux-ci évitent tout contact, mais laissent derrière eux un cache-œil noir en guise de carte de visite. Le lendemain, **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) se rend au quartier général du groupe, en utilisant son *chapeau de déguisement* pour prendre l'apparence d'un chemisier du nom de J.B. Nevercott. Sous ce déguisement, il demande à parler en privé aux personnages drows qui pourraient, selon lui, être des recrues appropriées pour Bregan D'aerthe. Jarlaxle ne compte engager que des drows, mais peu lui importe leur sexe. En guise d'épreuve, il leur confie leur première mission.

Jarlaxle est un acteur accompli qui ne baisse jamais sa garde. Même si les personnages découvrent sa véritable identité, il n'admet jamais être un autre que celui qu'il prétend être.

Missions de Bregan D'aerthe :

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	J'aimerais que vous dérobiez le mouchoir de soie d'un noble waterdavien et que vous le donniez à une tieffeline qui vit dans une caisse au coin de la rue des Mailles-du-Filet et de la rue du Dock, près du quai. »	Ce n'est pas difficile de trouver un noble, mais pour lui voler son mouchoir sans se faire repérer, il faut réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 12. On peut également convaincre un noble de s'en séparer en réussissant un test de Charisme (Supercherie, Intimidation ou Persuasion) DD 12. La tieffeline de la caisse remercie les personnages pour le mouchoir. *Récompense* : Chaque personnage de Bregan D'aerthe gagne 1 en renom.
3	« Cette mission est si simple qu'une bande de gamins des rues pourrait l'accomplir. Je veux que vous livriez un long article à Gaxly Cassegouvernai, l'éditeur d'un journal local appelé *Le Popotin de Waterdeep*, sans qu'il sache qui en est l'auteur ni d'où il vient. Vous trouverez son bureau dans le quartier Nord, au coin de la rue Immar et de la rue de l'Étalon. Déposez l'article sur son bureau. »	Jarlaxle a écrit un article sur l'adoration des diables par plusieurs familles nobles de Waterdeep dont les noms ne sont pas précisés. L'article décrit des orgies et des accords secrets menés derrière des portes closes. (Jarlaxle ne rate jamais une occasion de malmener la noblesse et de semer la discorde sur le plan politique.) Un personnage peut s'introduire discrètement dans le bureau de Gaxly aux heures de fermeture : pendant les heures de repas ou le soir, une fois les portes du local fermées. Pour entrer et sortir sans se faire repérer, il faut réussir deux tests de Dextérité (Discrétion) DD 15. Il faut ensuite ouvrir une porte verrouillée en réussissant un test de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur (ou avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire). *Récompense* : Chaque personnage de Bregan D'aerthe gagne 1 en renom.
4	« Nous avons capturé un membre de la Guilde de Xanathar et j'aimerais que vous le surveilliez trois nuits d'affilée jusqu'au moment où moi ou un autre membre de Bregan D'aerthe viendrons le chercher. Vous le trouverez enfermé dans votre sous-sol. »	Les personnages qui fouillent le sous-sol de leur taverne de l'allée du Crâne-de-Troll trouvent Ott Orteil-d'Acier (voir l'annexe B) ligoté avec des *liens de fer de Bilarro*. Impossible de savoir comment il est arrivé jusqu'ici ; même lui ne le sait pas. La première nuit, Xanathar envoie une bande de six **gobelours** attaquer la taverne pour libérer Ott. Ils attaquent la taverne même si les personnages ont emmené Ott ailleurs. La deuxième nuit, quatre membres de la guilde des éboueurs (**roturiers**) se rendent à la taverne. Ils ont chacun un **dévoreur d'intellect** dans le crâne. Ils commandent des verres en inspectant les lieux et attaquent s'ils trouvent Ott. Ils s'en vont dans le cas contraire. La troisième nuit, un **zombi tyrannœil** attaque. Après la troisième attaque, Ott disparaît aussi mystérieusement qu'il est arrivé, avec ses liens de fer de Bilarro. *Récompense* : Chaque personnage de Bregan D'aerthe gagne 2 en renom.
5	« Nous disposons d'un espion très bien infiltré dans l'organisation de Xanathar, mais j'ai peur que sa couverture ne soit compromise. Ça me brise le cœur de devoir faire ça, mais je vous demande de l'éliminer. Faites ça vite et sans douleur et, au nom de Lolth, soyez discrets. »	Jarlaxle dit aux personnages que le traître est un mage drow du nom de Nar'l Xibrindas (voir l'annexe B) et leur donne des indications pour atteindre l'antre de Xanathar à travers des passages souterrains. (L'antre de Xanathar est décrit dans le chapitre 5. Les personnages qui suivent les indications de Jarlaxle arrivent dans la zone X1.) *Récompense* : Chaque personnage de Bregan D'aerthe gagne 2 en renom. Chaque membre du groupe qui contribue à la réussite de la mission reçoit en trophée une statuette en or représentant Jarlaxle (d'une valeur de 250 po).

L'Enclave d'émeraude

L'Enclave d'émeraude s'intéresse aux personnages qui cherchent à préserver l'équilibre à Waterdeep (et plus particulièrement aux clercs de la nature, aux druides et aux rôdeurs). Un chat blanc approche chacun de ces personnages et lui transmet le message suivant d'une voix d'homme mélodieuse :

> « Souhaitez-vous rejoindre l'Enclave d'émeraude ? Venez nous rencontrer à Phaulkonmere dans le quartier Sud. »

Le chat est un animal ordinaire sur lequel a été lancé un sort de *messager animal*. Il s'éloigne au plus vite après avoir délivré son invitation.

Melannor Mortebranche

Le contact privilégié des personnages au sein de l'Enclave d'émeraude est Melannor Mortebranche, le gardien amical mais sans humour de Phaulkonmere, une villa entourée d'une enceinte et située à un pâté de maisons au sud des tours de Kolat (voir le chapitre 8). Phaulkonmere est la propriété des familles nobles Tarm et Phaulkon. Melannor confie des missions en utilisant le sort *messager animal* qu'il lance de préférence sur des chats et des pigeons. Il confie rapidement leur première mission aux nouveaux membres.

Missions de l'Enclave d'émeraude

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	Les fermes des faubourgs sont terrorisées par un épouvantail vivant. Il a massacré du bétail, poursuivi des chevaux et effrayé des fermiers. Personne n'a encore perdu la vie et la garde municipale tarde donc à traiter le problème. Il faut faire quelque chose ! »	Ce n'est pas un mais trois **épouvantails** qui terrorisent Sousfalaise. L'un porte une capuche en toile de jute, un autre a une tête de citrouille pourrie et le troisième est recouvert d'une couverture élimée. Les personnages qui campent dans un champ pendant la majeure partie d'une journée ou d'une nuit ont 10 % de chances de rencontrer l'un des épouvantails. Les attaques se poursuivent tant que les trois épouvantails ne sont pas détruits. *Récompense* : Chaque personnage de l'Enclave d'émeraude gagne 1 en renom si la menace est éliminée.
3	« Sire Ambrose Aubéternelle, un vieux champion grisonnant de Kelemvor, a proposé d'aider la garde municipale à attraper un nécromancien qui a volé des ossements dans la Cité des Morts et les a animés sous forme de squelettes. Sire Ambrose pourrait avoir besoin de vous, si vous n'êtes pas trop occupés. »	Il faut réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 13 pour convaincre Ambrose Aubéternelle (humain téthyrien **chevalier**, LB) que le groupe a l'intention de l'aider. Sire Ambrose demande alors au groupe de patrouiller dans la moitié sud du cimetière pendant dix nuits consécutives tandis que lui s'occupe de patrouiller dans la moitié nord. Les personnages ont 10 % de chances cumulatives chaque nuit de rencontrer six **squelettes**, mais ils ne voient aucun signe du nécromancien qui les a animés. Une fois les squelettes détruits, les personnages ne font aucune autre rencontre. Après une décade, sire Ambrose libère les personnages de leurs obligations. *Récompense* : Chaque personnage de l'Enclave d'émeraude gagne 1 en renom. Chaque membre du groupe qui a patrouillé dans le cimetière pendant la totalité des dix nuits reçoit 100 po.
4	« Des doppelgangers menacent l'équilibre des pouvoirs à Waterdeep. D'après les rumeurs, un groupe de ces créatures se cache au Portail Béant. Débusquez-les et débarrassez la cité de cette engeance si vous le pouvez. »	Les personnages doivent aborder « Bonnie » la **doppelganger** et la convaincre de quitter Waterdeep avec sa bande en réussissant un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15. *Récompense* : Chaque personnage de l'Enclave d'émeraude gagne 2 en renom.
5	« La Guilde de Xanathar lâche des monstres pour détourner l'attention de la garde et du guet pendant que ses membres sèment la zizanie ailleurs. Les autorités ont du mal à attraper et tuer un grell, une horreur volante. Cette aberration a été vue pour la dernière fois en train de s'emparer d'une vieille femme dans le quartier des Docks. Ce ne sera pas la dernière victime si nous n'intervenons pas. »	Il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 18 puis un test de Sagesse (Survie) DD 18 pour localiser le grell. Chaque test, réussi ou non, représente une heure passée à recueillir des informations ou à chercher des traces. Il y a deux **grells** en réalité. Un grell tente de fuir si l'autre est tué. *Récompense* : Chaque personnage de l'Enclave d'émeraude gagne 2 en renom. Jeryth accorde un *charme d'héroïsme* (voir « Les récompenses surnaturelles » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*) à chaque membre du groupe qui a aidé à tuer les grells.

Melannor est un **druide** demi-elfe, avec ces modifications :

- Melannor est chaotique bon.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et l'elfique.

Jeryth Phaulkon

Quand les personnages se rendent pour la première fois à Phaulkonmere, Melannor les présente à la dame du domaine : une noble devenue demi-déesse et Élue de Mailikki du nom de Jeryth Phaulkon. Jeryth, l'unique membre de sa famille qui réside actuellement à Phaulkonmere, se présente sous la forme d'une voix de femme désincarnée que l'on peut entendre lorsqu'on se trouve dans les jardins de la villa. Elle permet d'adhérer à l'Enclave et confie à chaque nouveau membre un *charme de restauration* (voir « Les récompenses surnaturelles » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Jeryth permet également aux membres de l'Enclave et à leurs amis de venir se réfugier à Phaulkonmere.

Étant donné sa forme désincarnée, Jeryth ne peut être blessée d'aucune façon. Si besoin, Jeryth peut lancer n'importe quel sort de la liste de sorts des druides. Elle utilise ses sorts pour défendre son domaine et ses beaux jardins. Un membre de l'Enclave d'émeraude peut demander à Jeryth de lancer un sort, ce qu'elle fait avec plaisir si le renom de ce personnage au sein de l'Enclave est égal ou supérieur au niveau du sort demandé.

Griseforce (Mains grises)

Vajra Safahr (voir l'annexe B), le Bâton Noir, est l'amie de Renaer Neverember et les nouvelles de son sauvetage lui parviennent rapidement. Elle utilise le sort *envoi de message* pour transmettre le bref message suivant à l'un des personnages :

> « Je suis Vajra Safahr, le Bâton Noir. Venez immédiatement à la tour du Bâton Noir dans le quartier du Château. Amenez vos amis. »

Malgré l'insistance de son ton, Vajra ne le prend pas mal si le personnage n'accepte pas son invitation. Un jour plus tard, elle lance un autre sort *envoi de message* et l'envoie à un autre membre du groupe. Si on refuse son invitation une deuxième fois, elle ne prend plus contact avec le groupe jusqu'à ce que les personnages gagnent un niveau.

Missions de Griseforce (Mains grises)

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	« Cherchez Hlam, un moine qui vit dans une grotte sur le flanc du mont Waterdeep. Demandez-lui ce qu'il a entendu à propos des menaces pesant sur la cité, mais essayez de ne pas l'ennuyer ni d'abuser de son hospitalité. »	Ceux qui grimpent le versant du mont pour atteindre la grotte doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sinon ils arrivent avec 1d4 niveaux d'épuisement. Il faut réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 12 pour persuader **Hlam** (voir l'annexe B) de divulguer des informations. Dans ce cas, il dit aux personnages : « Le double du mal cache son visage pour l'instant, mais cela risque fort de changer avant la fin de l'hiver. » (C'est une référence indirecte à Manshoon.) Les personnages peuvent descendre le versant de la montagne sans risque. *Récompense :* Chaque personnage de la Main grise gagne 1 en renom.
3	« Un jeune dragon de bronze a élu domicile dans le port de Deepwater. Il a alarmé quelques marins récemment, mais n'a encore blessé personne. Allez voir ce dragon et découvrez ses intentions. »	Vajra donne à chaque personnage une *potion de respiration aquatique* avant qu'ils ne partent accomplir de cette mission. Ils trouvent un **jeune dragon de bronze**, Zelifarn, qui nage autour d'une épave tapissée de bernacles au fond du port aux eaux profondes. Le dragon, amical, essaye d'amadouer les personnages pour qu'ils lui donnent le plus de trésors possible. Ceux qui discutent avec Zelifarn peuvent effectuer un test de Sagesse (Perspicacité) DD 13. En cas de réussite, ils comprennent que le dragon ne représente aucun danger pour Waterdeep. Si personne ne réussit le test, il est impossible de deviner les véritables intentions du dragon. *Récompense :* Chaque personnage de la Main grise gagne 1 en renom.
4	« Un membre de Griseforce se comporte bizarrement ces derniers temps. Il s'appelle Meloon Dragon-de-Guerre et il n'est plus aussi insouciant qu'auparavant. Il traîne au Portail Béant plus souvent qu'à l'accoutumée. Surveillez ses agissements pendant une décade, puis faites-moi votre rapport. »	Les personnages peuvent se lier d'amitié avec **Meloon Dragon-de-Guerre** (voir l'annexe B) ou l'observer à distance. Chaque jour à l'aube, Meloon engage un duel télépathique de volonté avec *Tranchazur*, sa hache magique (voir l'annexe A), avant de quitter sa chambre au Portail Béant. La hache souhaite un nouveau porteur, mais Meloon ne veut pas s'en séparer. Les personnages qui observent Meloon pendant le duel télépathique peuvent deviner ce qui est en train de se dérouler en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15. *Récompense :* Chaque personnage de la Main grise gagne 2 en renom. Si les personnages débarrassent Meloon du **dévoreur d'intellect** logé dans son crâne, Vajra donne au groupe une *baguette des secrets*.
5	« Xanathar utilise des dévoreurs d'intellect pour prendre le contrôle de Waterdaviens occupant des positions clés un peu partout dans la cité. Nous devons régler ce problème une bonne fois pour toutes. Introduisez-vous dans l'antre de Xanathar et détruisez ce qui est responsable de la création de ces créatures. »	Les personnages doivent tuer Nihiloor le **flagelleur mental** (voir l'annexe B). Ils peuvent surveiller une planque de la Guilde de Xanathar (voir le chapitre 1) et attendre que Nilihoor s'y montre ou affronter le flagelleur mental dans l'antre de Xanathar (voir le chapitre 5). *Récompense :* Chaque personnage de la Main grise gagne 2 en renom. Chaque personnage ayant participé à l'assaut reçoit une *potion de résistance*. De plus, Vajra couvre les frais des sorts *relever les morts* nécessaires pour ramener à la vie des personnages éventuellement décédés.

Vajra Safahr

La tour du Bâton Noir est à la fois une forteresse et une académie où l'on forme des magiciens. Depuis cet endroit, Vajra Safahr veille sur la cité et s'affirme en tant que Bâton Noir. C'est avec les sorts *envoi de message* qu'elle préfère communiquer avec ses agents.

Vajra permet aux personnages d'adhérer aux Mains grises, une force de sécurité privée sous son commandement. Elle alloue des missions conçues pour puiser dans les ressources des personnages et mettre à l'épreuve leur loyauté envers Waterdeep. Les personnages qui réussissent ces missions ne gagneront pas suffisamment de renom pour rejoindre Griseforce, mais ils obtiendront une chose précieuse : l'appui du Bâton Noir. Vajra continue de s'intéresser à la carrière des aventuriers, en les aidant de temps en temps lorsqu'elle le peut.

Les Ménestrels

Les Ménestrels abordent les personnages d'alignement bon dont les compétences en matière d'espionnage s'avèrent prometteuses. Ces personnages reçoivent le message suivant rédigé sur un *oiseau de papier* (voir l'annexe A) :

> « Renaer nous a dit qu'on pouvait compter sur vous. Il vous a acheté des entrées pour l'opéra ce soir au théâtre de Chantelumière dans le quartier Maritime. Rencontrez Mirt à l'entracte si vous êtes intéressé. Loge privée C. Tenue correcte exigée. »

Missions des Ménestrels

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	« L'un des fiacres de la ville est tiré par une jument douée de parole du nom de Maxeene. Trouvez-la, demandez-lui si elle a découvert l'identité d'éventuels agents zhents et, le cas échéant, déterminez où ils se cachent. »	Les personnages trouvent Maxeene, un **cheval de trait** avec une valeur d'Intelligence de 10, en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 13. Maxeene parle le commun et les personnages doivent la persuader qu'ils sont des Ménestrels avec un test de Charisme (Persuasion) DD 13. Si ce test est réussi, la jument se rappelle avoir transporté un elfe du soleil et son garde du corps demi-orc il y a deux jours. Elle les a fait monter à une intersection (elle ne se souvient plus laquelle) et ils sont descendus au Portail Béant. Ils ont parlé d'embaucher des espions pour savoir où se trouvent les planques de la Guilde de Xanathar dans la cité. La description qu'en fait Maxeene rappelle Davil Chantétoile et Yagra Poingdepierre. *Récompense :* Chaque personnage Ménestrel gagne 1 en renom.
3	« Uza Solizeph est une vieille femme qui vend des livres dans une étroite bâtisse à deux étages de la rue Sorn dans le quartier Marchand. Elle affirme avoir enfermé un monstre dans sa boutique et craint pour l'intégrité de ses livres et la vie de son chat. Le guet n'interviendra probablement pas, étant donné qu'Uza raconte souvent des histoires invraisemblables, mais les Ménestrels lui doivent une faveur. Vous la trouverez en train de sangloter à la Folie de Felzoun, une taverne située au coin de la rue Sorn et de la rue Salabar. Faites vite ! »	Uza (humaine mulienne **roturière**, LB) décrit la menace comme un « orbe monstrueux doté de nombreux yeux » qui a poursuivi Fillipa, sa chatte, jusque dans sa boutique. Le monstre est en réalité un **observateur** (voir l'annexe B). Si les personnages ont déjà rencontré un observateur dans le chapitre 1, ils savent à quoi s'attendre. Uza leur prête les clés des portes avant et arrière de sa boutique. Les personnages découvrent une véritable pagaille à l'intérieur de la boutique et entendent un chat miauler au deuxième étage. Le bruit provient de l'observateur qui traque Fillipa. La **chatte** a réussi, pour l'instant, à échapper au méchant petit prédateur. *Récompense :* Chaque personnage Ménestrel gagne 1 en renom si l'observateur est éliminé. Uza donne également au groupe un grimoire usagé contenant quatre sorts de magicien de niveau 1 et trois de niveau 2.
4	« L'un de nos membres, Mattrim Mereg, a conclu une alliance avec une bande de doppelgangers et estime que les Ménestrels devraient les recruter. Nous avons besoin d'une opinion objective. Trouvez chacun des doppelgangers, parlez-leur et évaluez leur sérieux. »	Les personnages doivent parler avec les cinq **doppelgangers**, en commençant par leur chef, « Bonnie », qui travaille au Portail Béant. Elle a besoin de quelques jours pour rassembler les autres doppelgangers, qui acceptent de rencontrer les personnages dans la taverne après avoir pris une apparence humaine. Les personnages doivent discuter avec chaque doppelganger et réussir un test de Sagesse (Perspicacité) DD 16 pour déterminer le sérieux de chacun. Seule « Bonnie » est digne de confiance. *Récompense :* Chaque personnage Ménestrel gagne 2 en renom. Chaque membre du groupe ayant contribué reçoit 50 po.
5	« Dame Remallia Sylvasile organise une fête à la maison Ulbrinter, sa villa de la rue Delzorin, située entre la rue Vhezoar et la route de Brondar dans le quartier Nord. Nous avons des raisons de soupçonner la présence d'espions drows parmi les invités. Assistez à la fête et débusquez les drows déguisés. Habillez-vous avec élégance. »	Remallia Sylvasile (voir l'annexe B) est au courant de la mission, mais on ne révèle pas aux personnages qu'elle est un Ménestrel. Il y a un drow présent à la fête : **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B). Il utilise son *chapeau de déguisement* pour prendre l'apparence d'un jeune comédien de Luskan appelé Erystian Demarne. Il faut réussir un test de Sagesse (Perspicacité) DD 24 pour le démasquer. Impressionné par la perspicacité des aventuriers, il remercie dame Sylvasile pour cette soirée divertissante et se hâte de s'en aller, mais avant cela il salue le ou les personnages qui l'ont reconnu en soulevant son chapeau. *Récompense :* Chaque personnage Ménestrel gagne 2 en renom. Chaque membre du groupe qui a assisté à la fête reçoit 200 po.

Sont joints des billets pour tout le groupe pour *La chute de Tiamat*, un opéra chanté en géant qui raconte la défaite de la reine des dragons maléfiques dans la Fosse aux dragons.

Mirt

Si un ou plusieurs des personnages rejoignent les Ménestrels, **Mirt** (voir l'annexe B) devient leur principal contact chez les Ménestrels pendant toute l'aventure.

Le théâtre de Chantelumière est un établissement haut de gamme situé dans le quartier du Château. Si les personnages rencontrent Mirt dans sa loge privée pendant l'entracte, il décrit les Ménestrels aux personnages admissibles et leur propose de devenir membres. Ceux qui acceptent reçoivent une broche en argent en forme de harpe dans un croissant de lune, ainsi que leur première mission (voir la table Missions des Ménestrels). Mirt leur dit également que s'ils ont besoin de lui parler directement, ils sont les bienvenus dans son manoir dans le quartier Maritime. Si les personnages se rendent au manoir de Mirt, il y a 90 % de chances que celui-ci soit absent et que personne n'ouvre la porte.

L'Alliance des seigneurs

Les personnages qui font passer la sécurité de la ville et du royaume avant leurs intérêts personnels sont invités à rejoindre cette faction. Les recrues potentielles doivent habiter Waterdeep.

Jalester Silvermane

Le contact privilégié des personnages se nomme **Jalester Silvermane** (voir l'annexe B). C'est un agent de terrain qui rend compte au Seigneur manifeste Laeral Silverhand. Jalester passe la plupart de son temps au Portail Béant et dans d'autres tavernes connues pour être fréquentées par des aventuriers.

Jalester propose à ceux qui remplissent les conditions requises de rejoindre l'Alliance des seigneurs. On attend des membres qu'ils accomplissent toutes les missions qu'on leur assigne de façon professionnelle et en respectant les délais. En refuser une peut aboutir à une suspension ou un renvoi. Un membre de l'alliance qui est suspendu ne reçoit plus de missions jusqu'à la fin de sa suspension, tandis qu'un renvoi signifie que le personnage n'est plus membre de l'alliance et perd tout le renom accumulé au sein de la faction.

Missions de l'Alliance des seigneurs

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	« Une guerre des gangs crée des troubles dans toute la cité. Nous avons proposé aux membres de la guilde des éboueurs de les protéger et vous êtes affectés à la protection d'un de leurs groupes. Retrouvez-les à la taverne du Crâne de mule, rue du Bateau dans le quartier des Docks, au sixième coup de cloche et protégez-les pendant leur travail. Faites ceci chaque jour pendant une décade. »	Chaque matin, les personnages rejoignent une équipe de quatre éboueurs (**roturiers**) et les accompagnent dans le quartier Marchand où ils passent la journée à nettoyer les rues. C'est un travail ennuyeux. Lors de la neuvième journée, alors que le soleil atteint le zénith, un **charognard rampant** surgit d'une allée proche, poursuivi par deux **gardes** du guet municipal. Les personnages peuvent apporter leur aide pour tuer le charognard rampant qui provient des égouts. *Récompense :* Chaque personnage de l'Alliance des seigneurs gagne 1 en renom.
3	« Harko Swornhold, un aventurier malfaisant, banni il y a trois ans après avoir tenté de corrompre un magistrat de la cité, est revenu illégalement à Waterdeep. Nous pensons que la Guilde de Xanathar l'utilise pour inciter à la violence. La dernière fois qu'il a été vu, il recrutait des kenkus dans le quartier des Docks. Trouvez-le et passez-le discrètement au fil de l'épée. »	Le personnage qui mène les recherches doit faire des tests d'Intelligence (Investigation) DD 14 et remporter trois succès avant d'accumuler trois échecs. Chaque test demande 8 heures d'enquête. Les autres personnages peuvent l'aider, ce qui confère un avantage aux tests. Deux compagnons **kenkus** combattent aux côtés de Harko (**capitaine bandit**). *Récompense :* Chaque personnage de l'Alliance des seigneurs gagne 1 en renom.
4	« Les Zhents courtisent un Magicien rouge du Thay du nom d'Esloon Bezant dans le but qu'il rejoigne leurs rangs avec son gang de malfrats. Tout ce que nous savons à son propos, c'est qu'il a fui sa terre natale il y a quelques années et qu'il est trop malin pour se faire attraper en train de commettre un délit. Lui et son gang de brutes rôdent dans le quartier des Docks. Sabordez la négociation, et rapidement ! »	Les personnages peuvent semer la discorde entre le Zhentarim et le gang d'Esloon en faisant courir des rumeurs de trahisons. Ils doivent dépenser 25 po en pots-de-vin et réussir un test de Charisme (Supercherie ou Persuasion) DD 16. Sinon, ils peuvent aborder Esloon Bezant (humain thayien **mage**, LM) et son gang de cinq **malfrats** et soit les éliminer, soit les soudoyer en leur versant au moins 500 po. *Récompense :* Chaque personnage de l'Alliance des seigneurs gagne 2 en renom. Les personnages peuvent également s'emparer du grimoire d'Esloon qui contient tous les sorts qu'il a préparés.
5	« Le guet est dépassé par une récente déferlante de violence et a besoin de notre aide. On nous a rapporté la présence d'un assassin qui rôde sur les toits. Il élimine ses cibles à l'arc, ce qui inquiète grandement les habitants. Mes sources disent qu'il se cache quelque part près de l'allée du Crâne-de-Troll. Trouvez-le, signalez sa planque au guet et participez à son arrestation si vous le pouvez. Ne le tuez pas, car cela pourrait provoquer une montée de violence encore plus importante. »	Le personnage qui mène les recherches doit faire des tests d'Intelligence (Investigation) DD 18 et remporter trois succès avant d'accumuler trois échecs. Chaque test demande 8 heures d'enquête. Les autres personnages peuvent l'aider, ce qui confère un avantage aux tests. Si les recherches aboutissent, les personnages acculent l'assassin, **Ziraj le Chasseur** (voir l'annexe B), dans la serre de la Couronne de Corellon sur l'allée du Crâne-de-Troll (zone T4). Ziraj se rend aux hommes du guet sans combattre, car il pense que ses compagnons zhents trouveront un moyen de le libérer. *Récompense :* Chaque personnage de l'Alliance des seigneurs gagne 2 en renom. Chaque personnage qui aide à la capture de Ziraj reçoit 50 po.

L'ordre du Gantelet

L'ordre du Gantelet cherche des membres qui souhaitent combattre le mal sous toutes ses formes. Les aventuriers qui vouent un culte à Heaume, Torm ou Tyr sont particulièrement prisés.

Savra Belabranta

Si le groupe contient une ou plusieurs recrues probables, Savra Belabranta (humaine téthyrienne **chevalier**, NB) se rend à la résidence des personnages pour les rencontrer et les invite au palais de la Justice, le temple de Tyr (situé à l'ouest du Marché dans le quartier du Château), où ils peuvent prêter allégeance à l'ordre. Au cours de la cérémonie d'allégeance, il faut jurer de trouver et détruire le mal sous toutes ses formes. Chaque candidat porte un gantelet d'argent (un symbole de l'Ordre) lorsqu'il prononce le serment. Après la cérémonie, Savra confie aux nouvelles recrues leur première mission.

Les Belabranta forment une famille noble de Waterdeep qui élève des griffons pour la cavalerie du Griffon. Savra tente de laver son honneur en servant Tyr et, par là même, en expiant les agissements maléfiques qu'elle a commis lorsqu'elle était membre d'un culte du Mal élémentaire appelé la Haine hurlante. Les péchés de Savra sont sans rapport avec cette aventure, mais vous pouvez en apprendre davantage sur son passé dans *Princes of the Apocalypse*. À chaque fois qu'elle a une mission pour les personnages, elle leur communique son contenu en personne.

Le Zhentarim

Les Pillards de tenures tentent d'entrer en contact avec les personnages d'alignement mauvais ou à la morale ambiguë. Un **serpent volant** avec un parchemin enroulé autour du corps rend visite au personnage en plein milieu de la nuit. Voici le message :

> « Vous voulez participer à un gros coup ? Adressez-vous à Davil Chantétoile au Portail Béant. »

Si les personnages cherchent à rencontrer Davil, Yagra Poingdepierre (voir « Les habitués », page 20) les reçoit et mène les groupes intéressés à une table au milieu de la salle du bar du Portail Béant, où son patron patiente, une chope à la main.

Missions de l'ordre du Gantelet

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	« Nous avons entendu dire que les Zhents payent des gangs dans le quartier du Champ pour attaquer des présumés membres de la Guilde de Xanathar. Des combats y éclatent quotidiennement. Empêchez une de ces escarmouches avant même qu'elle ne commence. Nous devons faire comprendre à ces malfrats que de nouvelles altercations ne seront pas tolérées. »	Les personnages doivent se rendre dans le quartier du Champ et, au moment où un combat menace d'éclater, réussir trois tests de Charisme (Intimidation) DD 12 avant d'en rater trois, ou vaincre quatre **malfrats** (sans les tuer, de préférence) pour disperser les autres. *Récompense :* Chaque personnage de l'ordre du Gantelet gagne 1 en renom.
3	« Une voleuse tristement célèbre appelée la Vipère Noire, que l'on croyait morte depuis longtemps, est apparemment revenue à Waterdeep. Elle a déjà cambriolé au moins une dizaine de propriétés nobles. Personne ne connaît son identité car elle porte un masque, mais un article du Popotin de Waterdeep prétend que c'est une noble. Découvrez toutes les autres informations que l'éditeur du journal possède sur elle et rapportez-les-moi. »	Les personnages peuvent rencontrer Gaxly Cassegouvernai (humain illuskien, **roturier**, N), l'éditeur du *Popotin de Waterdeep*, et soit réussir un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 12, soit lui verser un pot-de-vin de 50 po au moins. Dans un cas comme dans l'autre, Gaxly fait part de ses soupçons : la Vipère Noire serait la sœur jumelle maléfique cachée d'Ammalia Cassalantre (voir l'annexe B) et porterait un masque pour cacher son visage défiguré. Si les aventuriers s'entretiennent avec les Cassalantre dans leur villa (voir le chapitre 6) ou enquêtent pendant une journée entière en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, ils découvrent que cette personne n'existe pas. *Récompense :* Chaque personnage de l'ordre du Gantelet gagne 1 en renom s'ils rapportent ce que Gaxly leur a dit.
4	« Les gardes de la taverne de la Fin du quart, dans la rue du même nom dans le quartier du Champ, se font voler leurs biens et l'aubergiste dit avoir vu des rats géants rôder dans les ruelles à proximité. Ce n'est pas très intéressant, mais c'est un appel à l'aide que nous ne pouvons ignorer. »	L'auberge est harcelée par les Mépriseurs d'éclat, une bande de rats-garous halfelins, car les gardes de l'auberge ont autrefois menacé l'un des leurs. Pour mettre un terme au harcèlement, les personnages doivent éliminer trois **rats-garous** ou leur faire peur pour qu'ils s'en aillent en réussissant un test de Charisme (Intimidation) DD 17. *Récompense :* Chaque personnage de l'ordre du Gantelet gagne 2 en renom et reçoit une *potion de soins*.
5	« On vient tout juste de me rapporter la présence de diables épineux qui terrorisent des gens dans la rue des Douze-Chiens, dans le quartier du Champ. Venez, pourfendons-les ensemble et débusquons leur convocateur maléfique ! »	Les personnages doivent aider Savra à éliminer cinq **diables épineux** qui ont coincé des habitants dans les bâtisses alentour. Juste après leur élimination, Gysheer Omfreys (humaine téthyrienne **fanatique de secte**, LM) surgit d'une ruelle et attaque Savra. Gysheer est une membre excessivement zélée d'un culte d'adorateurs de diables mené par Victoro Cassalantre (voir l'annexe B). Savra tente de la maîtriser et de l'interroger, mais seule une magie de compulsion peut l'obliger à impliquer Victoro. Étant donné que la vénération des diables est autorisée à Waterdeep, Savra ne peut pas incriminer les Cassalantre et conseille aux personnages de n'en rien faire non plus. *Récompense :* Chaque personnage de l'ordre du Gantelet gagne 2 en renom. Chaque personnage ayant participé reçoit une *potion de soins majeurs*.

Davil Chantétoile

Davil Chantétoile (voir l'annexe B) est le contact privilégié des personnages au sein du Réseau noir, du moins au départ. Après avoir fait apporter de quoi boire, il divulgue les informations suivantes :

- Davil est un aventurier à la retraite. Lui et ses compagnons d'aventure ont rejoint le Zhentarim il y a quelques années. Ils aident les gens dans le besoin. (Pour être plus précis, ils proposent des prêts, des mercenaires et d'autres services.)
- Un autre gang du Réseau noir s'est récemment infiltré dans la cité et a tenté de prendre le contrôle de la Guilde de Xanathar. Ce fut un échec, ce qui a provoqué une guerre dans les rues. Davil et ses collègues veulent mettre fin à la violence et restaurer la paix.

Davil permet aux personnages intéressés de devenir membres de la faction, puis leur assigne leur première mission (voir la table Missions du Zhentarim). Les ordres de mission suivants sont rédigés sur des parchemins livrés par des serpents volants.

Tashlyn Yafeera

Une fois que les personnages ont accompli deux missions pour Davil, il se fait arrêter par le guet puis incarcérer dans le château de Waterdeep où il attend que les Seigneurs de la cité l'interrogent sur les opérations du Réseau noir en ville. Les personnages continuent de recevoir des missions, mais elles proviennent de **Tashlyn Yafeera** (voir l'annexe B). Ils prennent conscience de ce changement lorsqu'ils reçoivent leur prochain ordre de mission, car l'écriture a changé.

S'ils veulent parler à Tashlyn directement, Yagra peut organiser une rencontre dans la Cité des Morts ou dans un autre endroit discret. Le temps que les personnages la rencontrent, Tashlyn a appris les informations suivantes :

- Le chef supposé de la faction zhente renégate est Urstul Floxin, un assassin connu du Réseau noir.
- Un mandat a été émis pour l'arrestation d'Urstul, mais personne ne sait où il se trouve. Même les tentatives de scrutation magique ne donnent rien.
- L'enlèvement raté de Renaer Neverember va contrarier Urstul. Il pourrait refaire une tentative. (Tashlyn n'y croit pas en réalité, mais elle sait que Renaer a des contacts chez les Ménestrels et qu'il pourrait divulguer des informations intéressantes aux personnages.)

Des semaines après son arrestation, Davil est relâché une fois que les Seigneurs de Waterdeep ont la certitude que ni lui ni ses associés ne sont responsables des récents actes de violence.

Missions du Zhentarim

Niveau du groupe	Ordre de mission	Mission et récompense
2	« Quelqu'un tue des marins elfes et demi-elfes dans le quartier des Docks – trois sont morts jusqu'à maintenant, décapités par une fine lame en plein milieu de la nuit. Allez mener votre enquête, voulez-vous ? Il me semble que le guet pourrait avoir besoin d'un peu d'aide. »	Les personnages qui passent trois nuits d'affilée à flâner près des docks repèrent Heldar, un marin demi-elfe ivre (**bandit**) qui sort de la taverne du Crâne de mule (rue du Bateau dans le quartier des Docks). Les personnages qui le suivent peuvent empêcher Soluun Xibrindas, un pistolier **drow renégat** (voir l'annexe B), de le tuer. Soluun se cache dans les ombres, lame au clair, attendant que le demi-elfe passe à côté de lui en titubant. Pour le repérer avant qu'il ne frappe, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 18. Soluun prend la fuite s'il perd la moitié ou plus de ses points de vie. *Récompense :* Chaque personnage du Zhentarim gagne 1 en renom. Si Heldar survit à l'attaque de Soluun, chaque personnage reçoit 50 po.
3	« Il y a dans le quartier Marchand une boutique appelée Aux décoctions de Gourdétrange. Skeemo, le gnome qui la gère, est un de nos amis. Il a concocté quelques *potions de lecture des pensées* pour un client. Passez prendre les potions et allez les livrer à l'Attrape-Dieu, l'une des gigantesques statues du quartier du Château. Donnez-les à la dame au manteau violet et gardez le pourboire. »	**Skeemo Gourdétrange** (voir l'annexe B) a mis quatre *potions de poison* dans un petit coffre doublé de soie. L'aspect, l'odeur et le goût des potions sont identiques à ceux des *potions de lecture des pensées*. C'est Esvele Rosznar, la **Vipère Noire** (voir l'annexe B), qui attend la livraison près de l'Attrape-Dieu. Vêtue d'un manteau à capuche violet, elle est assise à l'arrière d'une diligence. Elle échange le coffret contre une bourse de velours noir, puis ordonne à son cocher de partir. Le carrosse emmène Esvele jusqu'à sa propriété dans le quartier Maritime. *Récompense :* Chaque personnage du Zhentarim gagne 1 en renom. La bourse d'Esvele contient 15 pp que les personnages peuvent garder.
4	« La famille halfeline la plus riche de Waterdeep, les Snobeedle, offre 500 pièces d'or à qui lui ramènera des informations lui permettant de retrouver Dasher Snobeedle sain et sauf. Ces dragons seront tout à fait à leur place dans nos coffres ! Menez votre enquête et voyez ce qu'il est possible d'apprendre, mais ne vous mettez pas dans le pétrin. Le guet est déjà sur nos traces. »	Un personnage qui passe au moins trois jours à poser des questions pertinentes et suivre les indices dans le quartier Sud ou le quartier des Docks peut, à la fin de cette période, effectuer un test de Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD 18. En cas de réussite, il persuade plusieurs halfelins peu bavards d'organiser une rencontre avec Dasher. Elle est prévue lorsque le soleil sera au zénith à la Croisée des chemins le lendemain. Dasher est présent pour écouter ce que les personnages ont à dire, mais il n'a pas l'intention de rentrer chez lui. Il a récemment rejoint une bande de rats-garous halfelins appelés les Mépriseurs d'éclat (ainsi nommés parce qu'ils détestent l'argent) et il est depuis lui-même devenu un rat-garou (voir le chapitre 1 pour le profil de rat-garou halfelin). À présent, les Mépriseurs d'éclat sont sa famille. *Récompense :* Chaque personnage du Zhentarim gagne 2 en renom.
5	« Skeemo Gourdétrange nous a trahis ! Ce vermisseau transmet des informations à nos ennemis. Il faut l'éliminer. Faites passer cela pour un accident. »	**Skeemo Gourdétrange** (voir l'annexe B) a un temps d'avance sur les personnages. Au moment où ils arrivent à proximité de sa boutique, ils le voient partir dans un fiacre avec cinq autres passagers et un cocher (ce sont tous des **roturiers**). Si Skeemo se rend compte qu'il est suivi, il lance *vol* et prend son envol. Si l'effet est dissipé ou si les personnages ne se font pas distancer, il se lance *invisibilité supérieure* et traverse des endroits bondés pour couvrir sa fuite. Si les personnages ne parviennent pas à le coincer, il se réfugie dans les tours de Kolat (voir le chapitre 8). *Récompense :* Chaque personnage du Zhentarim gagne 2 en renom si Skeemo est éliminé sans impliquer le Réseau noir. De plus, si les personnages parviennent à s'emparer de la sacoche de Skeemo, celle-ci contient son grimoire (dans lequel sont écrits tous les sorts qu'il a préparés), une *potion de lecture des pensées* et une bourse de soie contenant 150 po.

Prêt à faire des affaires ?

Si les personnages ont l'intention de rénover et de rouvrir la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll, ils devront sûrement négocier avec diverses guildes sans le soutien desquelles leurs affaires risquent de tourner court. Les réparations des murs et du toit nécessitent l'approbation et la supervision de la guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers. La guilde des plombiers et excavateurs est la mieux équipée pour s'occuper de la rénovation du sous-sol et de la plomberie. Le linge de literie propre est fourni par la guilde des blanchisseurs. Les rues autour de l'établissement sont entretenues par la guilde des éboueurs et l'ordre loyal des Travailleurs de rue. La viande est fournie par la guilde des bouchers, la bière et le vin par la guilde des vignerons, brasseurs et distillateurs, et le pain et les pâtisseries par la guilde des boulangers. La liste est longue !

L'encadré « Les frais de fonctionnement de la taverne » indiquent les dépenses que les personnages doivent régler pour que leur commerce soit opérationnel, ainsi que les obligations récurrentes qu'ils doivent remplir lorsque la taverne est ouverte aux clients.

Quelques exemples de représentants de guildes

Dès que les gens apprennent que la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll va rouvrir, les aventuriers reçoivent la visite de représentants de guildes intéressés par la bonne marche de leur commerce. Cette section décrit quelques-uns de ces représentants.

Broxley Bellemarmite

La confrérie des tenanciers d'auberge

Broxley (halfelin cœur vaillant **roturier**, LB) est un halfelin nonchalant et respectueux des lois aux rouflaquettes épaisses et aux sourcils broussailleux. Les auberges et les tavernes sont rares dans le quartier Nord, et il vient donc souvent dans l'établissement des personnages pour voir comment vont les affaires et leur souhaiter le meilleur. Si aucun des personnages n'est membre de la guilde, il insiste beaucoup pour qu'ils la rejoignent afin « d'éviter d'éventuelles tracasseries. » Le prix de l'adhésion à la Confrérie des tenanciers d'auberge est inclus dans les frais récurrents indiqués dans l'encadré « Les frais de fonctionnement de la taverne ».

Broxley croit depuis longtemps que la taverne est hantée et il est ravi de voir des âmes vivantes l'occuper à nouveau. Tout en se plaignant de la charge qui lui incombe en tant que père de neuf enfants, il n'hésite pas à leur faire remarquer que s'ils respectent toujours les règles de la guilde, cela lui facilitera « juste un tout petit peu » la vie.

Hammond Kraddoc

Guilde des vignerons, brasseurs et distillateurs

Hammond (humain illuskien **roturier**, N) n'aime pas les aventuriers, mais il apprécie leur argent. Cet homme mou et bien vêtu est toujours en compagnie d'une jeune scribe, Jinny (tieffeline **roturière**, NB), qui porte des lunettes et rédige en silence toutes les notes et conversations dans un petit cahier chaque fois que Hammond ouvre la bouche.

Hammond aime passer en milieu de mois dans l'établissement des personnages pour les informer des nouveaux spiritueux que la guilde peut leur proposer et pour leur donner une liste de ceux qu'il faut écouler au plus vite. Pour voir jusqu'à quel point ils sont prêts à coopérer, il les réprimande pour le choix actuel des boissons qu'ils proposent, même si c'est lui qui les leur a vendues.

Justyn Rassk

Guilde des bouchers

Justyn (humain illuskien **malfrat**, NM), borgne et la mâchoire déboîtée, a grandi dans le secteur le plus mal famé du quartier du Champ et a des cicatrices pour le prouver. Il éprouve de la rancœur lorsqu'il se rend dans le quartier Nord, car la guilde ne le paye pas suffisamment pour qu'il puisse y acheter une maison. Il frappe à la porte des personnages une fois par mois pour livrer une charrette entière de viande hachée afin d'approvisionner la taverne. Même si les frais de livraison sont inclus dans les cotisations mensuelles versées à la guilde, Justyn demande toujours quelques pièces supplémentaires pour sa peine. Si les personnages ne lui versent pas un pourboire de 3 po au moins, il leur dit : « La prochaine fois, peut-être que ce sera quelqu'un de votre connaissance qui fera office de viande. », et laisse planer cette menace avant de s'en aller.

Les frais de fonctionnement de la taverne

Cet encadré donne un résumé des paiements uniques et des dépenses récurrentes associés à la gestion de la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll. Il présente également les règles pour déterminer les bénéfices ou les pertes financières de l'établissement.

Dépenses uniques

- 1 000 po pour rénover la taverne, payable sous 12 jours
- 250 po pour les licences et les contrats des guildes (à régler immédiatement)

Dépenses récurrentes

- 50 po toutes les décades pour l'entretien et pour la rémunération des employés.
- 10 po toutes les décades pour toutes les autres dépenses liées aux guildes.

Perte ou profit

À la fin de chaque décade, lancez un d100 + 10 et consultez la table Gestion d'une entreprise au chapitre 6 du *Dungeon Master's Guide* pour déterminer si la taverne dégage des bénéfices ou perd de l'argent. Si les personnages investissent dans la publicité de leur établissement pendant cette décade, ajoutez 1 au résultat du jet par pièce d'or investie. Si les personnages ont des dépenses non réglées, soustrayez 1 au résultat du jet par pièce d'or due.

Ulkoria Moellepierre

Ordre vigilant des Magistes et Protecteurs

Ulkoria (naine d'écu **archimage**, NB) a défendu Waterdeep avec sa magie plus de fois qu'elle ne peut s'en souvenir. On l'appelle 'La Gargouille », car son visage affiche un perpétuel air renfrogné qui effraye aussi bien les adultes que les enfants. Personne ne sait où elle vit, mais ce serait, dit-on, sous terre, probablement dans une cave ou un donjon sous l'une des plus anciennes propriétés de la cité. Elle utilise des sorts de *téléportation* pour entrer et sortir de sa demeure et on ne l'a jamais vue sans son **garde animé**.

Peu de gens savent qu'Ulkoria était autrefois propriétaire de la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll. Elle l'a vendue à une famille de nains d'écu qui a connu des temps difficiles. Ils l'ont à leur tour vendue à une femme qui l'a transformée en orphelinat. « C'était en réalité une guenaude qui faisait cuire des enfants pour les manger », se rappelle-t-elle. L'établissement a ensuite connu plusieurs propriétaires lors des années suivantes. Ulkoria espère que ses nouveaux acquéreurs en feront bon usage.

À chaque fois qu'elle passe dans le quartier Nord, elle s'arrête à la taverne pour y prendre un verre et vérifier l'endroit pendant que son garde animé l'attend à l'extérieur. Si elle n'apprécie pas ce que les personnages ont fait de l'établissement, elle garde ses critiques pour elle. Les personnages peuvent la payer pour qu'elle lance des *glyphes de protection* sur la bâtisse, au prix de 300 po le glyphe.

Concurrent professionnel : Emmek Frewn

Emmek Frewn, un homme du Nord aux paroles crues (humain illuskien **roturier**, NM), a récemment tenté d'acquérir la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll, mais l'offre de Volothamp Geddarm était supérieure à la sienne. Blessé par cette occasion manquée, il a acheté une bâtisse plus petite et moins impressionnante dans la même allée et en a fait un pub qu'il a baptisé les Bières de Frewn. Si vous décidez d'introduire Emmek dans l'histoire en tant que concurrent professionnel, choisissez sur la carte 2.1 une bâtisse non numérotée qui servira de pub.

La famille d'Emmek a déménagé à Waterdeep après avoir perdu sa propriété à Neverwinter, qui a été détruite par l'éruption du mont Hautchaud en 1451 CV. La famille a travaillé dur pour joindre les deux bouts en tannant du cuir dans le quartier Marchand. Après la mort des parents d'Emmek, ses sœurs ont repris l'affaire et l'ont embauché. Mais il n'a jamais aimé ce travail et il haïssait tout particulièrement les négociations avec la Ligue des tanneurs et écorcheurs.

La situation financière d'Emmek est fragile, car il a englouti la plus grande partie de sa fortune dans cette dernière acquisition. Il a également des problèmes avec deux guildes. D'abord, il a essayé de réduire ses dépenses en réparant lui-même le toit, au mépris de la guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers. Il a ensuite vexé un membre de la guilde des plombiers et excavateurs en comparant la barbe du nain à des bernacles sur un navire.

Objectifs

Emmek souhaite que son pub soit la taverne la plus rentable du quartier Nord et il veut que l'établissement des personnages soit mis en faillite de manière spectaculaire.

Ressources

Emmek est avare en ce qui concerne certaines dépenses, alors qu'il dilapide son argent par ailleurs. Il a tendance à dépenser beaucoup pour acquérir des choses imposantes et voyantes et fait des économies sur les petits aménagements. Vu qu'il ne peut pas vraiment se permettre de dépenser sans compter actuellement, son plan pour ruiner l'établissement des personnages commence par un emprunt financier.

Plans

Emmek emprunte 150 po à Istrid Corne (voir l'annexe B). Pour 50 po, il loue les services des Mépriseurs d'éclat, un gang de rats-garous halfelins avec lesquels il a conclu d'infâmes marchés par le passé. Il paye les halfelins pour qu'ils sapent les efforts des personnages pendant que lui travaille avec acharnement pour gérer son établissement.

Quatre membres du gang sont chargés de travailler avec Emmek : deux hommes (Kelso Tripotétoupe et Dasher Snobeedle) et deux femmes (Danika Tripotétoupe, la jeune soeur de Kelso et Brynn Croulecolline). Ces halfelins sont des **rats-garous**, avec les modifications suivantes :

- Chaque rat-garou est une créature de Petite taille et a 27 (6d6 + 6) points de vie.
- Il possède les traits raciaux suivants. Il peut traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grandes. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Il parle le commun et le halfelin et connaît l'argot des voleurs.

La stratégie d'Emmek pour ruiner la concurrence et ses conséquences sont résumées dans la table ci-dessous.

Les plans d'Emmek

Élément	Description
Événement	Les rats-garous, sous forme de halfelins, mènent une enquête sur la taverne des personnages et peuvent tenter de s'y faire embaucher.
Événement	Les rats-garous empoisonnent une petite partie de la nourriture servie dans la taverne des personnages et creusent de minuscules trous dans les murs extérieurs pour attirer les rats et générer une infestation.
Action	Emmek répand des rumeurs selon lesquelles la taverne des personnages est envahie par les rats et que c'est pour cette raison qu'il ne l'a pas achetée. Appliquez un malus de −10 aux trois prochains jets que les personnages effectuent sur la table Gestion d'un commerce (voir « Les frais de fonctionnement de la taverne », page 41).
Événement	Les Mépriseurs d'éclat affirment en avoir fait largement assez pour ce qu'ils ont été payés et exigent une prime.
Action	Emmek donne 50 po de plus aux rats-garous pour qu'ils rôdent autour de la taverne la nuit sous forme de rat ou d'hybride, qu'ils gravent des têtes de rat sur les portes des voisins et qu'ils attirent l'attention d'une façon ou d'une autre.
Action	Emmek persuade plusieurs habitants du quartier de signer une lettre qu'il a lui-même rédigée, puis la transmet au guet municipal. La lettre accuse les personnages de dissimuler une guilde de voleurs rats-garous et supplie le guet de fermer l'établissement au plus vite.

Progression en niveaux

Lors de cette partie de l'aventure, les personnages devraient atteindre le niveau 3 en effectuant les missions de faction, en gérant le problème d'Emmek Frewn ou en se livrant à d'autres activités plus personnelles. Cette période leur offre l'occasion de se faire des amis et de gagner en réputation (qu'elle soit bonne ou mauvaise) dans l'allée du Crâne-de-Troll (ainsi qu'à Waterdeep) avant que les événements du chapitre 3 ne les entraînent dans un complot plus important.



Chapitre 3 : Boule de feu !

L'allée du Crâne-de-Troll se trouve soudain ébranlée par une déflagration qui fait trembler les vitres, suivie des hurlements des passants. Une *boule de feu* vient en effet d'exploser dans la rue et le quartier se retrouve en proie au chaos. En attendant l'arrivée de membres de la garde municipale, du guet et de l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs, les aventuriers ont une chance de se faire une idée des dégâts et d'enquêter. Cet incident est le déclencheur de l'intrigue principale de l'histoire et il va mettre les personnages sur le chemin d'individus désireux de s'emparer du trésor caché du seigneur Neverember.

La boule de feu explose en début de matinée alors que tous les personnages se trouvent dans le Manoir du Crâne de troll. Lisez à voix haute le texte suivant afin de planter le décor :

> Le rugissement soudain d'une explosion dans l'allée du Crâne-de-Troll fait trembler les fenêtres. Des corps calcinés sont projetés dans les airs, accompagnés d'un concert de hurlements de peur. Un épais nuage de fumée âcre s'élève au-dessus de l'endroit où s'est produite l'explosion, juste devant votre porte.

Laissez les joueurs vous dire ce que leurs personnages étaient en train de faire à ce moment et comment ils réagissent à l'explosion. Ceux qui veulent en deviner la nature le peuvent : s'ils réussissent un test d'Intelligence (Arcanes) DD 13, ils comprennent que quelqu'un vient de lancer un sort de *boule de feu* dehors.

Que se passe-t-il ?

Dalakhar, un espion gnome des roches au service du seigneur Dagult Neverember, était en route pour rencontrer les personnages quand la boule de feu a explosé et l'a tué, ainsi que dix autres personnes. Ce gnome est important, car il portait sur lui la *pierre de Golorr* (voir l'annexe A), qui est la clé permettant de trouver le trésor caché du seigneur Neverember.

Traqué par des agents du Zhentarim, de la Guilde de Xanathar et de Bregan D'aerthe, Dalakhar n'a pas réussi à fuir Waterdeep en possession de l'artefact et comptait donc le confier temporairement aux personnages, persuadé que les individus qui ont réussi à sauver le fils du seigneur Neverember pourraient protéger la pierre.

D'ici la fin de ce chapitre, la *pierre de Golorr* aura déjà changé plusieurs fois de mains et les personnages en sauront plus sur la situation dans laquelle ils se trouvent. Cela dit, leurs aventures seront loin d'être terminées.

Des Zhents pris sur le fait

Trois membres du Réseau noir, dont l'assassin zhent Urstul Floxin (voir l'annexe B), étaient sur le point d'attraper Dalakhar quand l'explosion a éclaté. Des trois, seul Urstul a survécu. Malgré ses blessures, il a réussi à récupérer la *pierre de Golorr* dans la poche de Dalakhar avant de fuir les lieux. Alors que les autres survivants reprenaient leurs esprits, Urstul, trébuchant à travers la fumée, a finalement pu rejoindre la villa Gralhund non loin de là.

La maison Gralhund

À la tête de la noble famille Gralhund se trouvent Yalah Gralhund et son mari Orond. Ils ont accepté de financer et abriter Urstul et ses camarades zhents en échange de la promesse de recevoir leur part du trésor caché. Cependant, les Gralhund ne font pas entièrement confiance au Réseau noir et ils ont envoyé leur propre agent suivre les Zhents afin d'éliminer Dalakhar pour obtenir la *pierre de Golorr*. Yalah a donné à son assassin un *collier de boules de feu* et lui a expliqué comment et quand l'utiliser. Quand il lui a semblé que Dalakhar était sur le point d'échapper à Urstul Floxin, cet agent a jeté l'une des perles du collier afin d'arrêter net le gnome.

L'assassin des Gralhund est un vif-acier (voir l'annexe B) qui s'est échappé il y a un mois de la maison des Mains inspirées, le temple de Gond qui se situe dans le quartier Maritime. La créature artificielle a été accueillie dans le carrosse des Gralhund qui passait à proximité. Yalah Gralhund lui ayant apporté son aide et offert le gîte, elle a fait de lui son serviteur en attendant de pouvoir l'exploiter pour accomplir de plus sinistres besognes.

L'incident de la boule de feu a fragilisé l'alliance entre les Gralhund et le Réseau noir et Urstul Floxin refuse de leur donner la *pierre de Golorr* tant qu'il n'a pas parlé à Manshoon, son maître caché. De leur côté, les Gralhund évaluent les risques qu'ils courent s'ils trahissent Urstul et l'assassinent dans leur propre maison. Si l'enquête des personnages avance dans la bonne direction, ils se trouveront en plein milieu de ce nid de vipères avant la fin du chapitre.

Démêler l'intrigue

Au cours de leur enquête, les personnages devraient découvrir qui a lancé la boule de feu (un vif-acier), pourquoi (pour voler la *pierre de Golorr*), et l'endroit où la pierre a été emportée (la villa Gralhund). Si l'enquête piétine, des PNJ peuvent apporter leur aide en échange d'une compensation. Il peut par exemple s'agir de Vincent Tranchée, le détective privé qui vit dans l'allée du Crâne-de-Troll (voir le chapitre 2, zone T5). Les personnages peuvent également consulter des factions amicales, comme les Ménestrels.

La scène du crime

Juste après l'explosion, des badauds émergent des maisons et magasins pour observer la dévastation. La boule de feu n'a pas déclenché d'incendie, mais a tué onze personnes :

- Une vieille humaine qui se promenait (personne ne la reconnaît).
- Deux humains encapuchonnés (des mercenaires du Zhentarim), vêtus d'armures de cuir et armés d'épées longues encore dans leur fourreau dissimulées sous leurs capes.
- Deux humaines et un demi-elfe habillés de vêtements simples (des serviteurs de riches familles du quartier Nord qui étaient en train de faire des courses pour leurs maîtres).
- Un gnome (Dalakhar) vêtu d'une cape calcinée qui tient une dague serrée dans son poing.
- Deux halfelines qui étaient en train de jouer de la flûte et du violon et deux halfelins qui étaient en train de danser.

Les personnages n'ont que quelques minutes devant eux pour inspecter la scène du crime avant l'arrivée des gardes municipaux. Une fois ce délai passé, ils n'auront plus la permission de s'approcher des corps. Cependant, cela n'empêchera pas des personnages invisibles ou dissimulés de manière similaire d'inspecter plus attentivement la scène du crime. S'ils fouillent les corps et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15, les personnages découvrent ce qui suit :

- L'un des humains morts possède un serpent noir ailé tatoué sur l'avant-bras droit (le symbole du Réseau noir).
- Les bottes et la cape du gnome sont constellés de traces d'ordures séchées, ce qui laisse penser qu'il a récemment passé du temps dans les égouts. Il porte également sur lui une bourse qui contient cinq gemmes de 100 po chacune.

Un personnage peut s'emparer de la bourse de Dalakhar sans être vu des badauds s'il réussit un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. S'il échoue, il récupère bien la bourse, mais quelqu'un assiste au vol et le dénonce aux agents du guet une fois que ceux-ci arrivent sur place (voir la section « Le guet arrive » ci-dessous). Il est possible d'acheter le silence de ce témoin pour 50 po ou plus.

Après l'explosion

Les personnages ont quelques minutes pour examiner la scène du crime avant que la garde municipale n'arrive et établisse un cordon de sécurité autour de l'allée du Crâne-de-Troll en postant six **gardes** à chaque entrée. Ils ne permettent à personne de pénétrer dans la zone ou de la quitter sans l'accord d'un officier supérieur. Six **gardes** supplémentaires, dont un sergent possédant 18 points de vie, arrivent sur la scène du crime et surveillent les corps en attendant l'arrivée du guet. La fumée qui persiste après l'explosion de la boule de feu attire également un **cavalier du Griffon** (voir l'annexe B). Sur son **griffon,**il surveille les rues et les allées à la recherche d'individus suspects en décrivant des cercles au-dessus du quartier.

Le guet arrive

Vingt minutes après l'explosion, un sergent du guet appelé **Saeth Cromley** (voir l'annexe B) escorte un membre de l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs appelé **Barnibus Bourrasque** (voir l'annexe B) jusqu'à la scène du crime. Barnibus prend calmement les rênes de l'enquête, tandis que le sergent Cromley ordonne à une force de vingt agents (**vétérans**) de frapper aux portes et d'interroger les habitants du voisinage.

Avant d'autoriser l'enlèvement des cadavres et leur transport dans les temples locaux, Barnibus inspecte la scène avec attention et arrive aux conclusions suivantes, qu'il préfère garder pour lui, mais qu'il est susceptible de partager avec d'autres membres de l'Ordre vigilant :

- Le gnome fuyait des poursuivants armés, qui étaient au nombre de trois. La troisième personne qui traquait le gnome ne fait pas partie des victimes.
- Le gnome et ses poursuivants se dirigeaient vers la taverne de l'allée du Crâne-de-Troll (dont Barnibus ne va pas tarder à découvrir qu'elle appartient aux personnages).
- Ni le gnome ni ses poursuivants ne s'attendaient à une explosion.

Fort de ces découvertes, Barnibus décide d'interroger les propriétaires et les occupants de la taverne en compagnie du sergent Cromley, qui lui sert de témoin et de garde du corps. Il souhaite en particulier découvrir l'identité du gnome et savoir si quelqu'un le connaissait. Les personnages, qui n'ont encore jamais rencontré Dalakhar, n'ont pas beaucoup d'informations à partager, sauf s'ils décident de mentir.

Barnibus comme le sergent Cromley n'ont pas pour habitude de sauter hâtivement aux conclusions. Ils préfèrent tous deux avoir des preuves solides et des témoignages fiables avant d'arrêter qui que ce soit. Bien que les personnages soient suspects en raison de leur proximité avec la scène du crime, il semble peu probable qu'ils aient déchaîné une magie si destructrice près de leur source de revenus, qui plus est en pleine journée. En conséquence, Barnibus ne compte pas les retenir bien longtemps.

Barnibus et le sergent Cromley refusent d'accéder aux demandes des personnages qui désirent se joindre à l'enquête. « Cela introduirait trop de nouvelles variables dans une équation déjà bien assez complexe », explique Barnibus en fronçant les sourcils. « Faites confiance au guet », ajoute Cromley d'un ton distant. Les personnages qui donnent l'impression d'être francs et honnêtes peuvent insister pour obtenir plus d'informations auprès de Barnibus. Ils font alors un test de Charisme (Persuasion) DD 15. S'ils réussissent, ils arrivent à le convaincre de leur révéler ce qu'il a découvert (décrit plus haut).

Les témoins

De nombreux témoins ont assisté à l'explosion de la boule de feu sans en avoir été victimes. Trois d'entre eux ont des informations importantes à partager. N'importe quel personnage qui passe au moins 1 minute à discuter avec l'un d'entre eux apprend ce que cette personne a vu ou entendu. (Les personnages n'ont pas besoin de faire de test de compétence, dans la mesure où ces témoins ont envie de raconter ce qu'ils ont vu.)

Fala Lefaliir

Fala, la propriétaire de la Couronne de Corellon (voir le chapitre 2, zone T4), raconte ce qui suit :

> « J'étais dans la serre du premier étage de ma boutique, en train d'arroser mes plantes, quand l'explosion a soufflé une partie des vitres. J'ai de la chance d'être indemne ! À travers la fumée, j'ai vu un homme vêtu d'une cape prendre quelque chose sur le corps du gnome avant de s'éloigner en boitant. Il était salement brûlé et lançait des coups d'œil derrière son épaule, comme s'il avait peur qu'on le suive. Il se dirigeait vers le Clou Tordu. »

Fala a vu Urstul Floxin fuir la scène avec la *pierre de Golorr* entre ses griffes. Afin de quitter l'allée du Crane-de-Troll, il a contourné le Clou Tordu (voir le chapitre 2, zone T2).

Jezrynne Cornejais

Jerzynne est une Waterdavienne issue d'une famille riche et privilégiée. Elle était en train de quitter l'Œil du tigre (voir le chapitre 2, zone T5), où elle venait d'engager Vincent Tranchée pour filer son mari volage, quand elle a été témoin de ce qui suit :

> « Je vous assure, il ne s'agissait pas d'un homme. C'était plutôt un pantin en forme d'homme. Un pantin sans fils. Il était sur le toit. Il a lancé quelque chose dans la foule et c'est cela qui a causé l'explosion. Par les dieux, j'ai vu ces halfelins brûler vifs ! Je les vois encore ! »



Saeth Cromley et Barnibus Bourrasque

Jezrynne ne sait pas ce que le « pantin » a jeté pour faire exploser une boule de feu. Elle a quitté la créature du regard quand le chaos s'est déchaîné et elle ne sait donc pas où elle est allée.

Martem Trec

Ce garçon de 12 ans a vu ses amis halfelins périr dans les flammes. Il n'a pas été témoin de bien plus, mais il a découvert quelque chose d'important après l'explosion :

> « Juste après l'explosion, je me suis jeté derrière un tonneau d'eau de pluie. Puis j'ai entendu un "plop" et j'ai trouvé ça au fond du tonneau. »

Martem sort de sa poche un *collier de boules de feu* sur lequel il reste deux perles et dont le fermoir est brisé. Alors que le vif-acier s'enfuyait sur les toits, son collier s'est accroché quelque part et cassé. Il est tombé sur le toit, avant de glisser jusqu'au bord et de basculer dans le tonneau plein d'eau, juste à côté de Martem.

Ce dernier ne sait pas trop quoi penser de l'objet, mais il avait prévu de le garder. Un personnage peut le lui prendre des mains ou le convaincre de le lui remettre s'il réussit un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 8.

Si les personnages n'informent pas le guet de l'existence du collier ou ne le lui remettent pas, ils sont coupables d'un crime selon les lois de Waterdeep. Entraver la justice en dissimulant une preuve peut leur valoir une amende de 200 po et jusqu'à dix jours de travaux forcés.

S'entretenir avec les victimes

Les morts sont emmenés au poste du guet du quartier Nord où ils sont conservés dans une cave qui fait office de morgue. Des clercs venant de temples locaux sont chargés de leur lancer *préservation des morts* afin de les conserver en état tant que l'enquête n'est pas terminée. Si un personnage a un renom d'une valeur égale ou supérieure à 1 auprès de la Griseforce (les Mains grises), les Ménestrels, l'Alliance des seigneurs, l'ordre du Gantelet ou le Zhentarim, il peut demander au représentant de sa faction d'engager un clerc afin qu'il lance *communication avec les morts* sur une ou plusieurs victimes de l'explosion. Les personnages peuvent engager un clerc eux-mêmes s'ils font un don de 25 po minimum au temple auquel appartient ce clerc à chaque fois qu'il lance le sort. Ils doivent également lui fournir une liste des questions auxquelles ils veulent une réponse.

Le sort *communication avec les morts* permet d'obtenir les informations suivantes à condition de poser les bonnes questions au cadavre de Dalakhar :

- Dalakhar a volé un artefact appelé la *pierre de Golorr* dans l'antre d'un tyrannœil appelé Xanathar, dans un donjon dissimulé dans les profondeurs de la ville.
- Dalakhar travaillait pour le Seigneur manifeste de Waterdeep. (Il fait ici référence au seigneur Dagult Neverember, qu'il considère comme le Seigneur manifeste légitime, et non Laeral Silverhand.)
- La *pierre de Golorr* est la clé qui permettra de trouver un trésor de dragons caché sous la ville.
- Dalakhar a entendu parler d'un groupe d'aventuriers ayant sauvé le fils du seigneur Neverember du Zhentarim et il pensait que la *pierre de Golorr* serait en sécurité entre leurs mains pendant quelque temps. Il tentait de les rejoindre afin de leur confier la pierre, en pensant revenir la récupérer une fois qu'il aurait réussi à semer ses poursuivants. C'est à ce moment-là que la boule de feu a explosé.

Si l'un ou l'autre mercenaire du Zhentharim mort est la cible du sort *communication avec les morts*, il dévoile les informations suivantes :

- Son camarade et lui s'appelaient Bashekk Ortallis et Wern Malkrave. Ils travaillaient pour Urstul Floxin et résidaient dans la villa Gralhund.
- Ils avaient pour mission de l'aider à capturer un gnome du nom de Dalakhar.
- Dalakhar était en possession d'une sorte d'artefact qui, d'après Urstul Floxin, pourrait les rendre riches comme des rois.

Le secret de Nim

Les personnages qui interrogent Jerzynne Cornejais (voir la section « Les témoins » ci-dessus) obtiennent une description de la créature à l'origine de la boule de feu. Elle ressemble étonnamment aux automates qui défilent à l'occasion de la parade du jour des Merveilles, que quiconque s'est trouvé à Waterdeep pendant l'automne a déjà vue. Dans la mesure où la parade du jour des Merveilles est parrainée par le temple de Gond local, les personnages peuvent vouloir s'y rendre afin de découvrir d'éventuels liens avec les récents événements.

La maison des Mains inspirées

La maison des Mains inspirées, le temple de Gond de Waterdeep, se trouve à l'angle de la rue de Veillemer et de la rue du Requin, dans le quartier Maritime. Si les personnages se rendent au temple, ils remarquent ce qui suit :

> La maison des Mains inspirées ressemble à un temple doublé d'un atelier. Le symbole de Gond, une roue dentée à quatre dents, est en évidence un peu partout. Une silhouette humanoïde est perchée sur le toit. Elle tend un bras et libère un minuscule moineau de métal dans le ciel. L'oiseau fait quelques cercles dans les airs puis vire dans votre direction.

La créature qui se trouve au sommet du temple se prénomme Nim et est un **vif-acier** (voir l'annexe B). Un magicien lantanais de passage a fait don de Nim au temple. Le vif-acier se cache pour travailler sur ses propres inventions. L'une d'entre elles est le vif-acier qui a fait exploser la boule de feu de l'allée du Crâne-de-Troll. Une autre invention moins dangereuse, un moineau mécanique, est sur le point d'entrer en collision avec le groupe.

Demandez aux personnages de faire un jet d'initiative. L'oiseau mécanique de Nim agit à 10 lors du décompte d'initiative. Sa vitesse de vol est de 18 mètres et il commence son parcours à 18 mètres des personnages. Il a une CA 15, 1 point de vie, et est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques. Lors de son tour, il vole en direction d'un des membres du groupe déterminé aléatoirement et porte une attaque d'arme de corps à corps (+0 pour toucher) contre ce personnage. S'il touche, l'oiseau inflige 2 (1d3) dégâts perforants en percutant le personnage avec une force surprenante. S'il échoue, il s'écrase. Dans tous les cas, il est détruit à l'impact.

Après l'attaque, Nim se retire dans le grenier du temple par le biais d'une trappe secrète dans le toit et cherche à se faire oublier en espérant que les personnages ne rapporteront pas l'incident aux acolytes du temple.

Dans le temple

Le temple de Gond est ouvert et bourdonne d'activité pendant la journée. Il est fermé du coucher au lever du soleil. Pendant la nuit, les acolytes se retirent dans leurs quartiers privés afin de se consacrer à leurs projets personnels.

La salle des inventions exemplaires

Dans la salle principale du temple se trouvent deux douzaines de piédestaux de marbre. Sur chacun d'entre eux, il y a une invention lauréate d'un prix ou le modèle réduit d'une création extraordinaire. Plusieurs de ces inventions sortent du lot :

- La maquette de 1,20 m de haut d'une tour dotée d'une horloge qui fonctionne et sonne à chaque changement d'heure. Elle a été confectionnée en bois, en fer, en bronze et en verre, avec des cloches de laiton et de délicates aiguilles en or massif.
- Une machine volante qui bat des ailes quand elle vole.
- Le modèle réduit d'un dragon-tortue mécanique. Une plaque de laiton fixée au piédestal indique : « Gros cracheur. Coulé dans le port de Deepwater le jour des Merveilles de l'an 1363 CV. »
- Un « heaume d'éveil » fonctionnel, équipé de petits bras métalliques articulés au bout desquels se trouvent des mains qui giflent doucement son porteur s'il ou elle s'endort.
- Un modèle miniature de sous-marin rouge en forme de raie manta. Une plaque de laiton fixée sur le piédestal indique : « Le *Marpenoth écarlate*. Submersible lantanais. Lancé en 1489 CV. »

Rencontrer Valetta

Dans le temple, les personnages rencontrent Valetta, une **ecclésiastique** sangdragon dont les ancêtres étaient des dragons de bronze, avec les modifications suivantes :

- Valetta est d'alignement Neutre.
- Elle possède les traits raciaux suivants : Elle peut utiliser son action pour souffler une ligne de foudre de 1,50 mètre de large sur 9 mètres de long (mais elle ne peut pas utiliser ce pouvoir de nouveau avant d'avoir terminé un court ou un long repos). Chaque créature qui se trouve sur cette ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 et subit 2d6 dégâts de foudre en cas d'échec, sinon moitié moins. Elle est résistante aux dégâts de foudre. Elle parle le commun et le draconique.

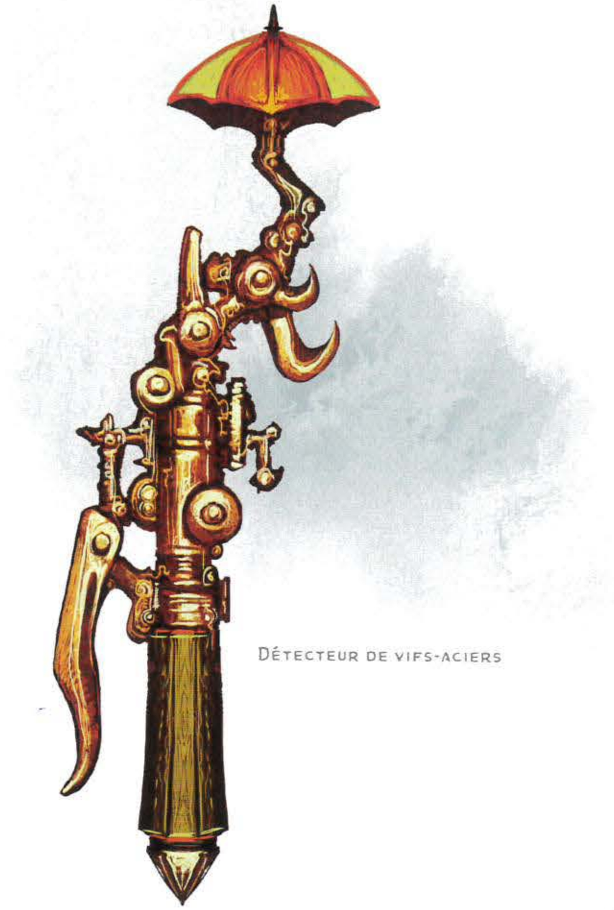
Si les personnages mentionnent la silhouette qu'ils ont aperçue sur le toit du temple, Valetta l'identifie comme Nim, un vif-acier qu'un magicien lantanais a offert au temple. S'ils décrivent l'incident avec l'oiseau mécanique, Valetta laisse échapper un soupir et les invite à la suivre. Elle emprunte un escalier en colimaçon qui mène au grenier qui sert de repaire à Nim. La porte qui permet d'y accéder est cependant équipée d'un nouveau verrou. Valetta ne reconnaît pas ce verrou et ne possède pas la clé qui permet de l'ouvrir, mais un personnage qui possède des outils de voleur peut crocheter la serrure s'il réussit un test de Dextérité DD 20. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour ouvrir la porte. Valetta n'autorise pas les personnages à enfoncer la porte, mais elle est d'accord pour qu'ils parlent à Nim à travers celle-ci. Un personnage peut persuader Nim de déverrouiller la porte s'il réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 17. Valetta confère un avantage à ce jet de dés en exhortant Nim à obtempérer.

Rencontrer Nim

Nim comprend le commun mais il ne peut pas parler. Il a développé un langage des signes simple que Valetta et les autres membres du personnel du temple comprennent. Après l'incident avec l'oiseau, Nim se cache dans le désordre de son atelier, mais il en émerge si les aventuriers arrivent à y pénétrer ou s'ils le convainquent de déverrouiller la porte. Si les personnages l'interrogent sur l'autre vif-acier, Nim admet (par l'intermédiaire de Valetta qui interprète ses gestes) qu'il a construit un autre vif-acier pour combattre sa solitude. Cependant, il y a un mois, la création de Nim, terrorisée et confuse, a fui et Nim ne l'a pas revue depuis. À la lumière de ces révélations, Valetta, en colère, ordonne aux acolytes de confisquer à Nim ses outils et ses inventions inachevées, tout en le forçant à assister à la scène.

Détecteur de vif-aciers. Si les personnages fouillent le grenier de Nim ou l'explorent après qu'il a été vidé, ils trouvent un appareil d'une trentaine de centimètres de long qui se termine par une protubérance en forme de parapluie métallique. Un sort de *détection de la magie* dévoile que l'objet dégage une aura de magie de divination. S'ils interrogent Nim à propos de l'objet, il dit à Valetta qu'il a construit cet appareil pour retrouver le vif-acier en fuite et qu'il a tenté de partir lui-même à sa recherche, mais il a découvert qu'il était incapable de quitter le temple. Une fois que Nim a expliqué comment fonctionne le *détecteur de vif-aciers*, Valetta permet aux aventuriers de le prendre.

Afin d'activer le *détecteur de vif-aciers*, un personnage doit maintenir la gâchette de l'objet enfoncée. Quand l'appareil est activé et qu'il se trouve à 150 mètres d'un autre vif-acier que Nim, le parapluie qui se trouve à son extrémité se met à tourner en ronronnant et en cliquetant. La rotation, le ronronnement et les cliquetis s'accentuent au fur et à mesure que la distance avec la cible se réduit et l'appareil atteint son maximum de vélocité et d'intensité sonore quand un vif-acier autre que Nim se trouve dans un rayon de 9 mètres.



Détecteur de vifs-aciers

Récompense

Si les aventuriers veulent traquer le vif-acier rebelle eux-mêmes, Valetta les informe que la maison des Mains inspirées est prête à les payer 500 po pour le détruire. S'ils reviennent avec une preuve de sa destruction, Valetta fait en sorte qu'ils reçoivent la récompense promise et offre à chacun d'entre eux les inventions non magiques suivantes :

Échasses ajustables. Il faut 1 minute pour chausser ou déchausser ces échasses. Elles permettent aux humanoïdes qui les portent d'accroître leur taille de 0,60 à 1,50 mètre. Chaque échasse pèse 4 kilos et fait 30 centimètres de long quand elle est repliée.

Sac à dos parachute. Si un humanoïde qui porte cet équipement tombe, il peut déployer le parachute par une réaction. Il peut sinon le déployer par une action. Le parachute a besoin d'avoir un espace équivalent à un cube de 3 mètres d'arête pour être déployé et il ne s'ouvre pas assez vite pour ralentir une chute de moins de 18 mètres. S'il a assez d'espace et de temps pour se déployer, le parachute permet à son porteur d'atterrir sans subir de dégâts de chute. Une fois qu'il a été utilisé, il faut 10 minutes pour le replier.

Boîte à aboiements. Ce cube de métal de 15 centimètres d'arête est équipé d'une manivelle à son sommet. Par une action, vous pouvez utiliser la manivelle pour remonter le mécanisme et activer la boîte pour une durée de 8 heures. Tant qu'elle est activée, la boîte aboie dès qu'elle détecte des vibrations dans un rayon de 4,50 mètres, si elle est en contact avec la même surface ou substance que la source des vibrations. Un interrupteur situé sur le côté de la boîte permet de la régler afin qu'elle émette un aboiement de petit ou de gros chien.



Jarlaxle Baenre

Pipe à briquet. Un interrupteur en silex est intégré dans le bol de cette belle pipe de bois. Il suffit de le battre pour allumer la pipe.

Trouver la création de Nim

Une fois équipés du *détecteur de vifs-aciers*, les aventuriers peuvent partir à la recherche de la création de Nim. La meilleure approche consiste à faire une recherche quartier par quartier. Laissez cependant vos joueurs choisir la manière dont ils veulent procéder. En fonction de la direction qu'ils prennent, cette étape est susceptible de prendre plusieurs jours.

Par contre, un personnage monté sur un griffon pourra quadriller la ville en deux heures. Afin d'avoir accès à un griffon, un personnage doit soit être membre de l'ordre du Gantelet et en bons termes avec Savra Belabranta, soit être un membre de l'Alliance des seigneurs et en bons termes avec Jalester Silvermane. Il se trouve qu'un jeune **griffon** du nom de Craque-les-Os est en cours de dressage pour servir de monture à la cavalerie du Griffon. Si Savra ou Jalester sont enclins à aider le groupe, les personnages peuvent trouver le griffon et son dresseur le matin suivant, peu après l'aube, devant la porte de la Rivière. (Le griffon et son dresseur résident normalement sur l'Aire du pic, en haut de Mont Waterdeep, mais les civils n'y sont pas bienvenus.) Un personnage doit réussir un test de Sagesse (Dressage) DD 16, afin de gagner la confiance de Craque-les-Os. Le griffon ne permettra à aucun personnage qui échoue à ce test de le monter.

Le vif-acier en fuite de Nim s'est réfugié dans la villa Gralhund, située rue Saerdoun, dans le quartier Nord. Il n'est cependant par le seul vif-acier qui se trouve hors de la maison des Mains inspirées. Si les aventuriers décident d'explorer le quartier des Docks avec le *détecteur de vifs-aciers*, celui-ci se met à ronronner quand ils arrivent à proximité d'une paire de bateaux à quai.

Distraction au quartier des Docks

Zardoz Zord, le propriétaire du Carnaval des Sirènes, est arrivé à Waterdeep avec ses trois navires. Deux d'entre eux, le *Brise cœur* et l'*Agitateur*, sont à quai. Le *Tape-à-l'œil*, le bateau amiral de Zord, mouille quant à lui dans les eaux du port de Deepwater. Sur chacun de ces trois navires (décrits dans le chapitre 7) se trouve au moins un vif-acier.

Les docks bourdonnent d'agitation et sont plongés dans le chaos pendant la journée, sauf en hiver. Une fois la nuit tombée, il fait assez sombre pour que les aventuriers s'approchent des vaisseaux à quai sans être vus. Si un personnage ou plus est repéré sur l'un des navires, l'équipage tente d'acculer les intrus jusqu'à ce que le capitaine puisse les interroger. Les marins déclarent que les vifs-aciers sont « des attractions et rien de plus ». Si les personnages demandent à parler au propriétaire de la flotte, un membre de l'équipage utilise un sort d'*envoi de message* pour contacter Zord, qui invite les personnages à dîner avec lui à bord du *Tape-à-l'œil*.

Dîner avec Zardoz Zord. Si les personnages acceptent l'invitation de Zord, ils sont emmenés en barque à bord de son navire. Ils y sont accueillis par un équipage de drows déguisés par magie afin de passer pour de beaux humains (voir le chapitre 7 pour plus d'informations) puis menés jusqu'à la cabine du capitaine (zone J10) :

> La cabine est ornée de dorures, de rideaux pourpres décorés de glands de soie et de boiseries imbibées de parfum. Un festin magnifique présenté sur des plats dorés repose sur une table en acajou d'une exquise facture. Même les napperons sont remarquables. Au milieu de cette scène, un verre à la main, se tient un homme bien bâti, habillé légèrement de vêtements écarlates mettant en valeur sa silhouette élancée et sa poitrine à la pilosité abondante. Une rapière tape-à-l'œil pend à son élégante ceinture.
>
> « Bienvenue à bord du *Tape-à-l'œil*, s'exclame-t-il avec un grand sourire dévoilant des dents d'un blanc nacré. Zardoz Zord, pour vous servir. »

Ce fringant personnage n'est autre que **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) qui a pris magiquement l'apparence de Zardoz Zord.

Les aventuriers ont éveillé sa curiosité. Il ne sait pas (encore) grand-chose d'eux et il veut déterminer s'ils représentent un danger pour lui (ce n'est pas le cas). Afin qu'ils aient une opinion favorable de lui, il partage les informations suivantes lors d'un dîner arrosé de vin :

- Le Carnaval des Sirènes, dont Zord est à la fois le propriétaire et le directeur, est un carnaval itinérant originaire de Luskan et qui se déplace le long de la côte des Épées. Il propose des divertissements de qualité sous la forme de fantastiques parades urbaines.
- Le *Brise cœur* et l'*Agitateur* assurent le transport des artistes, des chariots et des chars de la parade. Le *Tape-à-l'œil* sert à la fois de vaisseau amiral de la flotte de Zord et son bateau de plaisance. Les trois navires sont conçus pour le confort et la vitesse.
- Zord se rend sur la lointaine île de Lantan à peu près une fois par an. Au cours de sa dernière visite, il a acheté quatre vifs-aciers à un magicien lantanais. Deux d'entre eux se trouvent sur son vaisseau amiral, et un autre sur chacun de ses deux autres navires.
- Quand ils ne participent pas à une parade, les vifs-aciers de Zord restent à bord de ses vaisseaux. « Ils sont complètement inoffensifs », précise-t-il, juste au moment où un vif-acier pénètre dans la cabine, une carafe de vin à la main, pour remplir les verres de tout le monde.

Si les personnages mentionnent la *pierre de Golorr*, Zord hausse les épaules d'une façon qui suggère qu'il ne sait pas de quoi ils parlent. Il feint également de se désintéresser de la politique de Waterdeep et explique : « J'imagine que chaque ville a ses problèmes. En tant qu'amuseur, mon travail consiste à faire oublier la politique aux gens, pendant quelque temps au moins. » Les personnages qui se méfient de Zord peuvent faire un test de Sagesse (Perspicacité) DD 24. Si un personnage réussit le test, il a l'impression qu'il s'agit d'un individu plus complexe qu'il en a l'air.

Jarlaxle possède un *chapeau de déguisement*, mais il n'a pas besoin de l'utiliser pour cacher sa forme véritable tant qu'il se trouve sur l'un de ses bateaux. En effet, le seul moyen de dissiper son déguisement (et celui de ses subordonnés drows) consiste à détruire la figure de proue de son bateau (voir le chapitre 7). Si les personnages arrivent à discerner sa véritable forme, Jarlaxle incline légèrement la tête en direction du groupe et lance sèchement « Bravo ! », puis il attend de voir comment les personnages réagissent.

À la fin du repas, Zord salue les personnages et fait en sorte qu'ils soient bien escortés jusqu'au port.

Les personnages drows

Si le groupe d'aventuriers compte un ou plusieurs drows parmi ses membres, le capitaine Zord prête une attention particulière à leurs actions et leurs paroles. À part ça, il ne les traite pas différemment des autres membres du groupe.

Ce que Renaer sait

À un moment ou un autre lors de l'enquête, les personnages voudront peut-être parler à Renaer Neverember de la boule de feu étant donné ses récents déboires avec le Zhentarim. Lui-même peut également et de son plein gré leur rendre visite dans leur taverne. S'il apprend qu'un gnome et deux Zhents ont été tués dans l'explosion, Renaer leur révèle :

> « Quand les Seigneurs de Waterdeep ont évincé mon père, je pensais être enfin débarrassé pour de bon de son influence sinistre. En vérité, je ne veux rien avoir à faire avec lui. Mais ses espions me harcèlent. L'un d'entre eux, un gnome appelé Dalakhar, m'a surveillé pendant des mois. Puis, il y a environ deux décades, il a soudain disparu de la circulation. Mon père n'était pas homme à accorder facilement sa confiance, mais il se fiait à ce gnome.
>
> J'ai parlé à quelques amis de Dalakhar. Apparemment, il avait reçu pour mission de récupérer la *pierre de Golorr* et il pensait avoir le Zhentarim et la Guilde de Xanathar sur les talons. Quand il a entendu dire que j'avais été enlevé, il a cherché à en savoir plus sur les aventuriers qui m'ont secouru. Je pense que Dalakhar voulait vous payer pour livrer la *pierre de Golorr* à mon père, à Neverwinter. »

Toute tentative pour retrouver les amis de Dalakhar est vouée à l'échec. La mort du gnome les a en effet convaincus qu'il était plus prudent de se cacher.

Si les personnages disent à Renaer que Fala Lefaliir a vu un homme fuir l'allée du Crâne-de-Troll (voir la section « Témoins » p. 45), Renaer contacte ses amis chez les Ménestrels. Il revient voir les personnages le lendemain avec de nouvelles informations :

- L'homme qu'a vu Fala correspond à la description d'Urstul Floxin, un membre présumé du Réseau noir.
- Un autre résident du quartier Nord prétend avoir vu Urstul pénétrer dans la villa Gralhund, dans le quartier Nord, peu de temps après l'incident de la boule de feu. Le comportement d'Urstul lui paraissant suspect, ce citoyen a rapporté l'information au guet.
- Deux agents du guet ont donc interrogé le seigneur Gralhund. Il leur a assuré que personne n'a pénétré par effraction dans sa demeure et qu'il n'avait rien d'anormal à leur signaler. Les agents n'avaient pas de raison de demander un mandat pour fouiller les lieux et ils en sont donc restés là.

La villa Gralhund

Après avoir fui l'allée du Crâne-de-Troll en possession de la *pierre de Golorr*, l'assassin zhent Urstul Floxin est retourné à la villa Gralhund, bien décidé à demander des explications à Yalah Gralhund à propos du vif-acier qu'elle a envoyé se mêler de sa mission. Dame Gralhund décide cependant qu'elle n'apprécie plus Urstul et, profitant de ses blessures, le déleste de la *pierre de Golorr* sous la menace de l'épée et ordonne à ses gardes de l'enfermer en attendant qu'elle décide de son sort.

Pourquoi dame Gralhund agit-elle ainsi, voici un secret connu seulement d'elle-même et de Hrabaz, son loyal garde du corps demi-orc, dépendant de l'antagoniste principal que vous avez choisi :

- S'il s'agit de Xanathar, Yalah Gralhund a passé un marché avec le seigneur du crime tyrannœil et lui a proposé de lui rendre la *pierre de Golorr* en échange de son aide pour libérer une place au conseil des Seigneurs masqués.
- Si les Cassalantre sont les antagonistes principaux, Yalah est une membre obséquieuse de leur congrégation d'adorateurs d'Asmodée et elle veut leur donner la *pierre de Golorr* comme preuve de sa loyauté et son amitié.
- Si Jarlaxle est l'antagoniste principal, il est l'amant secret de Yalah. Il lui a promis d'appuyer ses ambitions politiques une fois qu'il aura utilisé le trésor perdu du seigneur Neverember pour acheter une place à Luskan au sein de l'Alliance des seigneurs.
- Si Manshoon est l'antagoniste principal, il a promis à Yalah d'épargner sa famille si elle lui permet d'utiliser sa villa comme base d'où mener ses machinations. Convaincue qu'Urstul Floxin cherche à mettre la main sur l'or pour son propre compte, Yalah a prévu de se débarrasser de lui et de donner elle-même la *pierre de Golorr* à Manshoon.

Urstul s'est déjà trompé une fois sur le compte de dame Gralhund et a fait l'erreur de la sous-estimer, et il n'est pas près de recommencer. Malgré ses blessures, il réussit à tuer les deux gardes des Gralhund, distraits, qui étaient chargés de le surveiller. Il alerte les autres Zhents présents dans la demeure, qui entreprennent d'éliminer le reste des gardes et des serviteurs. Urstul compte capturer le seigneur ou la dame et l'obliger à lui rendre la *pierre de Golorr*, qu'il pourra alors remettre à son maître Manshoon dans les tours de Kolat (décrites au chapitre 8).

Les plans d'Urstul, bien qu'il ne le sache pas, sont voués à l'échec à partir du moment où dame Gralhund ordonne à son vif-acier d'emmener la *pierre de Golorr* ailleurs, le vif-acier fuyant la demeure au milieu du chaos.

Intervenir ou non ?

Les personnages doivent maintenant se montrer prudents, car ils ne possèdent aucune preuve de l'implication des Gralhund dans l'attaque de l'allée du Crâne-de-Troll. Pour résumer, ils ont le choix entre partager ce qu'ils savent avec le guet ou se rendre eux-mêmes à la villa Gralhund.

Laisser le guet faire son travail

Les personnages peuvent se rendre dans n'importe quel poste du guet du quartier Nord et rapporter ce qu'ils ont appris aux agents en poste. Peu après, ils reçoivent la visite de **Barnibus Bourrasque** et **Saeth Cromley** (voir l'annexe B), qui n'ont aucune raison de penser que les personnages leur mentent. En outre, leur propre enquête vient corroborer la majorité de ce que les personnages racontent. Barnibus met fin à la rencontre en déclarant assez brusquement : « Merci pour ces informations ». Cromley ajoute : « Ne vous inquiétez pas, nous résoudrons cette affaire en un clin d'œil ».

Un magistrat fournit au guet le mandat l'autorisant à fouiller la villa Gralhund. Peu de temps après, Cromley vient rendre visite aux personnages et, par courtoisie, leur raconte ce qui s'est passé :

- Les hommes du guet ont découvert en arrivant à la villa le seigneur Gralhund inconscient, dame Gralhund en état de choc et leur garde du corps demi-orc blessé mais invaincu.
- Apparemment, les Gralhund étaient retenus en otage depuis plus de dix jours par des agents du Réseau noir. La plupart des Zhents ont été tués lors d'une brève et sanglante révolte menée par le seigneur Gralhund lui-même.
- Urstul Floxin, le chef des Zhents, fait partie des individus qui ont réussi à s'échapper. Il est encore en liberté. Le guet a prévu d'intensifier les recherches pour le retrouver.
- Il n'y avait aucune trace du vif-acier. D'après les Gralhund, la créature artificielle a été livrée à la villa il y a plusieurs semaines. La famille l'a accueillie sans savoir qu'il s'agissait en réalité d'un espion du Zhentarim. Dame Gralhund a indiqué qu'il lui a volé son *collier de boules de feu*.

Le récit des événements relaté par Cromley se base sur les informations que les Gralhund ont données au guet et il est donc truffé de mensonges. La prise d'otages, l'héroïsme du seigneur Gralhund et le vol du *collier de boules de feu* de dame Gralhund n'ont jamais eu lieu. L'affiliation du vif-acier au Zhentarim est également un mensonge. Le récit des Gralhund n'explique d'ailleurs pas pourquoi le vif-acier aurait utilisé le *collier de boules de feu* pour blesser les Zhents s'il était leur allié. Si les personnages soulèvent la question, Cromley réfléchit quelques instants puis avance que le vif-acier aurait pu sous-estimer la puissance explosive du collier.

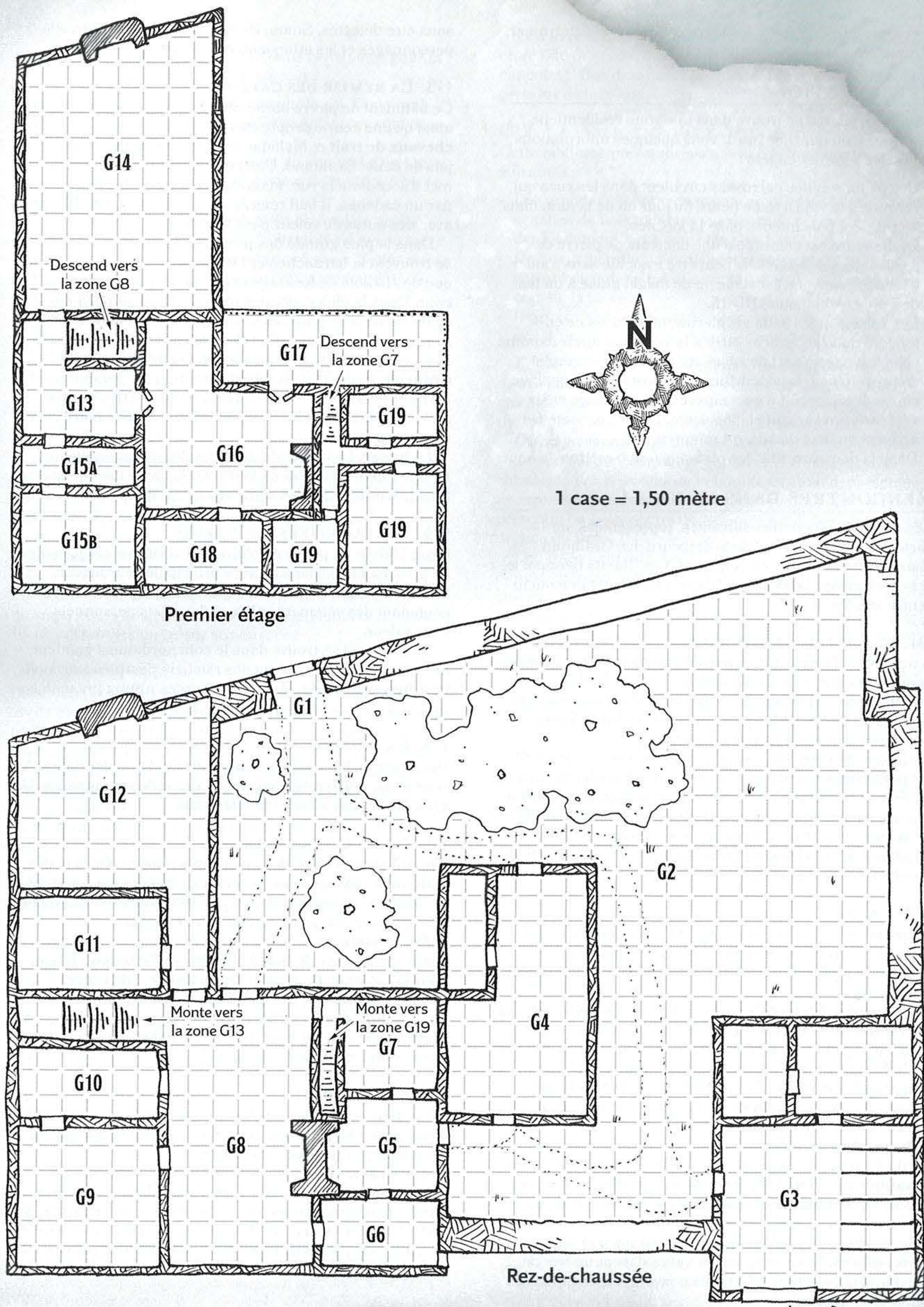
Explorer la villa

Les personnages peuvent pénétrer dans la villa Gralhund et aborder ses habitants en toute impunité s'ils font en sorte que tout acte de violence soit attribué aux Zhents ou s'ils arrivent à y pénétrer et en sortir sans être vus et avant que le guet arrive et arrête tout le monde.

Pour se glisser dans la villa sans être vu ou entendu par les voisins et les passants, chaque personnage doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 15. Si un personnage maîtrise la compétence Discrétion, il peut choisir d'être désavantagé lors de son test afin qu'un autre membre du groupe soit avantagé (compensant ainsi les carences d'un compagnon moins discret).

Si, lors du conflit, les personnages prennent le parti des Gralhund, dame Gralhund est prête à oublier qu'ils ont pénétré dans la demeure par effraction. Cependant, son humeur se gâte s'ils se mettent à poser trop de questions. Elle nie vigoureusement toute accusation de connivence entre sa famille et le Réseau noir et elle maintient que les Zhents détenaient les siens en otage (il s'agit d'un mensonge, mais qui est repris par son mari, son garde du corps, ses enfants et son personnel). Si les personnages attaquent n'importe quel membre de la maisonnée ou sortent leurs armes pour les intimider, les Gralhund les dénoncent au guet.

Pendant que les personnages progressent dans la villa Gralhund, le vif-acier fuit la demeure avec la *pierre de Golorr* (voir le chapitre 4 pour en savoir plus sur sa destination). Si les personnages utilisent le *détecteur de vif-aciers* de Nim pour traquer la créature, l'appareil leur permet de



Carte 3.1 : Villa Gralhund (quartier Nord)

découvrir qu'elle a quitté les lieux, mais pas de déterminer la direction dans laquelle elle a fui.

Présentation

La villa Gralhund se trouve dans une zone résidentielle bourgeoise du quartier Nord. Voici quelques informations générales à garder en tête :

- Des piétons et des carrosses circulent dans les rues qui entourent la villa à toute heure du jour ou de la nuit, mais le trafic est plus intense dans la journée.
- La demeure est entourée d'une enceinte de pierre de 3,60 mètres de haut. Elle peut être franchie sans s'aider d'un équipement d'escalade ou de magie grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 15.
- Les voisins et les badauds alerteront le guet s'ils entendent un grand fracas ou des bruits inhabituels (comme celui fait par un sort de *vague tonnante*, par exemple) en provenance de la demeure ou s'ils observent quelque chose de suspect. Le guet envoie alors un **mage** et six **vétérans** (un sergent et cinq agents) pour enquêter. Ils arrivent au bout de 1d6 + 4 minutes.
- Dans la demeure, tous les plafonds font 6 mètres de haut.

Rencontres dans la villa

Les zones de rencontres suivantes, représentées sur la carte 3.1, décrivent l'état de la demeure des Gralhund quand les personnages y pénètrent. Les Zhents tiennent le rez-de-chaussée de la demeure et les Gralhund défendent l'étage supérieur.

G1. Le portail verrouillé

À travers les barreaux d'un portail ouvragé, les personnages aperçoivent une cour dans laquelle se trouvent plusieurs grands arbres, ainsi que deux chemins, le premier menant vers une demeure de brique d'un étage et l'autre, à l'est, vers un hangar séparé de la maison principale.

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur le portail. Si les personnages veulent le forcer, ils doivent réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25. Pour le crocheter, ils doivent réussir un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur. Le sort n'empêche pas les membres de la famille Gralhund, leur personnel, leurs gardes ou le vif-acier de la dame, d'ouvrir le portail.

G2. La cour

La propriété est bien entretenue. Au printemps et en été, de grands arbres donnent de l'ombre. À l'automne, ils perdent leurs feuilles. En hiver, les branches sont complètement nues.

Le balcon. À travers les arbres, les personnages peuvent apercevoir un grand balcon (zone G17) ceint d'une balustrade de fer, qui surplombe l'entrée principale de la maison. Le balcon se trouve à 6 mètres du sol. Pour l'atteindre, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour escalader les murs de briques de la maison sans l'aide d'un matériel d'escalade ou de magie.

Le gardien maléfique. La cour est surveillée par un gardien menaçant nommé Hurv Taldred (humain illuskien, **fanatique de secte**, LM) et ses deux **mastiffs** silencieux. Les Gralhund ont payé un nécromancien pour qu'il accomplisse un rituel sur Hurv et ses mastiffs. Entre le crépuscule et l'aube, ils perdent leur forme physique et deviennent trois **ombres**. Si les personnages réussissent un test de Dextérité (Discrétion) DD 13, ils peuvent traverser la cour sans être détectés. Sinon, Hurv et ses chiens repèrent les personnages et les attaquent, de jour comme de nuit.

G3. La remise des calèches

Ce bâtiment de pierre abrite un carrosse en excellent état, ainsi qu'une écurie propre dans laquelle se trouvent quatre **chevaux de trait** et Maladar, le **cheval de selle** d'un noir de jais de dame Gralhund. Une porte coulissante en bois permet d'accéder à la rue, mais elle est fermée de l'extérieur par un cadenas. Il faut réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur pour le crocheter.

Dans la plus grande des pièces du bâtiment, au nord, se trouvent le harnachement de chacun des chevaux ainsi que des ballots de fourrage et des outils pour entretenir la cour. Dans la plus petite des pièces, située au nord-ouest, se trouvent deux paillasses : la première est celle de Hurv, le gardien (voir la zone G2), qui dort pendant la journée ; la seconde appartient à un garçon d'écurie appelé Ike (**roturier**) qui dort ici pendant la nuit. Si les personnages arrivent pendant la journée, Ike n'est pas là (il s'occupe de la nourriture des chevaux ou est en train de boire avec des amis).

Le trésor. Le cheval de dame Gralhund est équipé de *fers de rapidité* et de deux fontes contenant chacune quatre lingots d'or de 2,5 kilos d'une valeur de 250 po pièce.

G4. Les quartiers des gardes.

Cette bâtisse de pierre de plain-pied abrite les vingt gardes de la maisonnée. Dans la pièce principale se trouvent dix lits superposés et chacun est accompagné de casiers contenant des vêtements pliés et des effets personnels sans valeur.

La pièce qui se trouve dans le coin nord-ouest contient des mannequins de bois et des râteliers destinés à accueillir armes et armures. Aucun des gardes n'étant présent, les mannequins sont nus et les râteliers vides.

G5. La cuisine

Une porte de bois déverrouillée permet d'accéder depuis la cour à une cuisine bien garnie en vaisselle et ustensiles. Un grand foyer sert à faire cuire les plats.

G6. Le garde-manger

Des aliments séchés, des épices, des nappes pliées et des boîtes de conserve reposent sur les étagères qui couvrent les murs de ce garde-manger. La pièce contient également des tonneaux d'eau fraîche, de bière et de vin.

Porte barrée. Une porte de service donne sur la rue. Cette solide porte de bois est barrée de l'intérieur. Il faut, pour la forcer de l'extérieur, réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20, mais cela fera beaucoup de bruit.

Les cadavres. Les Zhents ont tué deux serviteurs, un humain âgé (le majordome) et un jeune halfelin (un cuisinier). Leurs corps se trouvent sur le sol.

G7. La buanderie

C'est dans cette pièce que les serviteurs lavent le linge. On y trouve des baquets à linge, des bassines, du savon, des serpillières et des pots de chambre.

Les cadavres. Les Zhents ont tué une servante, une femme d'âge moyen (l'intendante) et ont laissé son corps sur les marches menant aux quartiers des serviteurs (zone G19). Un trousseau de clés pend à sa ceinture, avec les clés de toutes les portes de la maison, ainsi que des placards de la zone G8.

G8. La salle à manger

Quand les personnages pénètrent dans cette pièce pour la première fois, ils remarquent ce qui suit :

- De nombreux corps sont étendus sur le sol. Deux **malfrats** munis de masses d'armes ensanglantées sont dressés au-dessus des cadavres.
- Des bruits de combat proviennent du sommet d'un large escalier situé dans le coin nord-ouest de la pièce (voir la zone G13).
- Deux chandeliers de fer pendent du plafond en acajou foncé, au-dessus d'une grande table taillée dans du mélèze rouge. La table est entourée de chaises. Celles qui se trouvent aux deux bouts sont particulièrement grandes et décorées.
- Des tapisseries et des placards verrouillés contenant de belles assiettes, de l'argenterie et des chandeliers se trouvent contre les murs lambrissés.
- Un portrait de famille surplombe une cheminée au manteau de marbre noir. (Il représente les seigneur et dame Gralhund, leurs trois jeunes enfants et leur chien qui est mort voilà trois ans.)

Les cadavres. Les corps de huit gardes vêtus d'une chemise de mailles et de la livrée à présent déchirée et ensanglantée de la famille Gralhund sont étendus dans la salle, ainsi que ceux de deux Zhents en armure de cuir noir. Ils sont tous humains.

Les malfrats. Les deux personnages portant des masses d'armes sont des Zhents vêtus d'armures de cuir noir. Ils ont ordre de garder la pièce. Ils attaquent à vue tous les étrangers qui y pénètrent, y compris les membres du guet. Ils ne portent aucun trésor sur eux.

G9. Le petit salon

C'est dans cette pièce qu'Urstul Floxin a été enfermé après être revenu à la villa, jusqu'à ce qu'il tue ses gardes et s'échappe. Le petit salon est une pièce confortable dans laquelle se trouvent des chaises élégantes, une méridienne, un buffet contenant des bouteilles de vin, et des tableaux représentant plusieurs aïeux de la famille Gralhund.

Les cadavres. Les corps de deux gardes reposent sur un tapis imbibé de sang. Ils portent la livrée de la maison Gralhund par-dessus leur chemise de mailles.

G10. Le cabinet et la salle des trophées

Le cabinet du seigneur Gralhund abrite les têtes de plusieurs animaux montées aux murs. Une armure lustrée se tient au garde à vous dans chaque angle. La pièce est également meublée de plusieurs fauteuils et de tapis en peau d'ours.

Le seigneur Gralhund s'est récemment trouvé un nouveau loisir : la fauconnerie. Une cage trône sur une table au milieu de la pièce. Il s'y trouve une buse chaperonnée (utilisez les statistiques d'un **faucon**).

G11. Le bureau d'Orond

La porte de cette pièce est fermée par un verrou. Pour le crocheter, il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur. Cette pièce possède les caractéristiques suivantes :

- Un tapis de lutte en toile de 3 mètres de côté a été déroulé au centre.
- De grandes bibliothèques en acajou, des fauteuils couverts de velours et de petites statues représentant des hommes nus sur des piédestaux sont disposés avec soin dans toute la pièce.
- Un bureau en acajou se dresse dans un coin de la pièce, mais il ne semble pas servir beaucoup.

Les livres. La plupart des livres qui se trouvent ici sont en réalité des faux, des boîtes cartonnées dont la tranche est peinte. Des dessins et poèmes salaces sont cachés dans certains d'entre eux.

G12. La bibliothèque familiale

Cette bibliothèque lambrissée possède les caractéristiques suivantes :

- Les grandes bibliothèques sont emplies de livres. Des échelles de bois montées sur des rails permettent d'accéder facilement aux rayons les plus hauts.
- Un lutrin métallique sur lequel repose un ouvrage à couverture de cuir fermé et cadenassé se dresse dans un coin de la pièce.
- Deux chaises rembourrées font face à une grande cheminée. Une peau de loup recouvre l'une d'entre elles.

Les livres. Dame Gralhund a hérité de nombreux livres de ses parents et elle les conserve précieusement. Parmi eux se trouvent des textes historiques, des pièces de théâtre, des romans et des recueils de poésie.

Ouvrage verrouillé. Bien qu'il ressemble à un grimoire, l'ouvrage qui est posé sur le pupitre est seulement une chronique des réussites de la famille Gralhund, présentées de façon à la faire ressortir son meilleur jour. Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une aura d'abjuration se dégage du livre.

L'ouvrage peut être déverrouillé à l'aide de la clé que dame Gralhund porte accrochée à une chaîne autour de son cou. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleurs pour crocheter la serrure. Elle peut aussi être ouverte avec un sort de *déblocage* ou une magie similaire. Cependant, si quelqu'un ouvre le livre autrement qu'avec la clé, trois **spectres** apparaissent dans un rayon de 3 mètres et attaquent le coupable. La magie qui lie les spectres s'est affaiblie avec le temps et ils ne peuvent exister sur le plan matériel que pendant 1 minute, au bout de laquelle ils sont bannis et renvoyés dans le plan éthéré (à moins qu'ils soient détruits avant). Les spectres se manifestent sous la forme de tieffelins fantomatiques aux doigts particulièrement longs.

Les armoiries de la famille Gralhund ornent la page de garde du livre. Le livre est écrit en commun et relate les naissances, morts et autres événements qui ont marqué la famille entre l'an 1239 CV, l'année de l'Épée ensanglantée et l'an 1422 CV, l'année des Ombres qui avancent. Il convient de noter un élément méconnu concernant les Gralhund : ceux-ci ont, il y a bien longtemps, passé un pacte avec des diables et une partie de leur lignée possède donc du sang tieffelin. Tous les membres de la famille affectés par ces traits ont été envoyés dans le domaine des Gralhund à Yartar, une cité loin au nord (c'est du moins ce qui est déclaré dans l'épilogue du livre) et le texte fait une rapide référence à quelques membres de la branche waterdavienne de la famille qui seraient nés avec une queue.

G13. Le palier supérieur

Beaucoup de choses se passent sur cet élégant palier :

- Une bataille fait rage entre des Zhents et des gardes de la famille et plusieurs cadavres gisent au sol.
- Les portes menant à la chambre parentale (zone G16) sont grandes ouvertes. (Si dame Gralhund se trouve dans sa chambre, elle crie : « Le guet arrive ! »)
- La porte menant à la zone G15a est entrouverte. Derrière celle-ci, les aventuriers entendent que quelqu'un tente d'enfoncer une autre porte.



Urstul Floxin

Les cadavres. Les cadavres et les armes de six gardes portant la livrée de la maison Gralhund par-dessus une chemise de mailles reposent au sol, ainsi que deux Zhents vêtus d'une armure de cuir noir.

Combat en cours. Quatre **vétérans** de la maison Gralhund (qui possèdent encore 30 points de vie chacun) combattent un groupe d'assaillants zhents constitué de trois **malfrats** (qui possèdent encore 20 points de vie chacun). Les Zhents tentent d'atteindre la zone G16, mais les gardes leur bloquent le chemin.

Si les personnages décident de ne pas prendre part à ce combat, partez du principe qu'à la fin de celui-ci trois des vétérans de la maison Gralhund sont encore vivants et que tous les Zhents sont morts.

G14. La salle de bal

La porte de cette pièce est verrouillée. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur pour en crocheter le verrou. La salle de bal, actuellement inoccupée, possède les caractéristiques suivantes :

- Des miroirs dorés, des tapisseries garnies de glands, et des lampes de verre teinté décorent les murs de la pièce. Au-dessus de la cheminée se trouve une tête de cerf en verre soufflé.
- Au sol, le marbre veiné est aussi luisant qu'un miroir.
- Des chandeliers de cristal de mauvais goût pendent du plafond décoré d'une fresque représentant une orgie.

G15. La chambre d'amis

Jusqu'à une date récente, cette pièce et la salle d'eau attenante étaient réservées à Urstul Floxin. Le seigneur Gralhund s'est retranché dans la zone G15b et en a barricadé la porte avec de lourds meubles. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18 pour enfoncer la porte.

Les personnages rencontrent **Urstul Floxin** (voir l'annexe B) dans la zone G15a. Urstul est blessé. Il ne lui reste que 50 points de vie et ses armes ne sont pas enduites de poison, ce qui réduit son indice de dangerosité à 3 (700 PX). Il essaie d'ouvrir la porte menant à la zone G15b à coups de pieds, dans une tentative désespérée pour capturer le seigneur Gralhund et l'échanger contre la *pierre de Golorr*. Si les personnages arrivent avant qu'il atteigne le seigneur Gralhund, Urstul tente de fuir la villa, en utilisant les Zhents survivants pour couvrir sa fuite. Il détient les mêmes informations que le seigneur Gralhund (voir la section « Orond Gralhund » ci-dessous), mais refuse de divulguer le nom de son maître, Manshoon, sauf s'il y est forcé par magie.

La zone G15a est une salle de bain. Un rideau ouvert dans la partie est de la pièce laisse voir une baignoire aux pieds griffus.

La zone G15b est une chambre à coucher couverte de boiseries. Une cage à oiseaux est posée sur une table et un cercle de téléportation permanent a été tracé au sol. La cage à oiseaux contient trois **serpents volants** qu'Urstul utilise pour envoyer des messages à ses espions en ville. Manshoon utilise le cercle pour rencontrer Urstul Floxin en secret et téléporter les Zhents vers ou depuis les Tours de Kolat (voir le chapitre 8). Reportez-vous à la description du sort *cercle de téléportation* du *Player's Handbook* pour en savoir plus sur son fonctionnement.

Orond Gralhund. Après avoir bloqué la porte de la chambre avec une armoire, un bureau et une chaise capitonnée, Orond Gralhund (voir l'annexe B) s'est caché derrière un lit dans le coin sud-ouest de la zone G15b. Bien qu'il soit armé d'une rapière, il se jette aux pieds de la première personne qui franchit sa barricade.

Les personnages qui ont le seigneur Gralhund à leur merci peuvent lui soutirer des informations s'ils réussissent un test de Charisme (Intimidation) DD 10. Ce test est désavantagé si le seigneur Gralhund a des raisons de penser que sa femme peut le voir ou entendre la conversation :

- « La *pierre de Golorr* est une sorte d'antique créature transformée en artefact. Elle connaît l'emplacement d'une chambre forte cachée sous Waterdeep dans laquelle se trouve un demi-million de dragons. »
- « La maison Gralhund a financé les opérations du Réseau noir à Waterdeep, y compris l'enlèvement de Renaer Neverember et le vol de la *pierre de Golorr* à Dalakhar, le gnome qui était l'espion du père de Ranaer. »
- « Ma femme était exaspérée par l'incapacité des Zhents à récupérer l'artefact. Elle a donné un *collier de boules de feu* à son serviteur mécanique et l'a envoyé en soutien pour les aider à récupérer la pierre. Cependant, il a fait preuve de maladresse et les Zhents ont été malencontreusement pris dans l'explosion de la boule de feu. »

G16. Chambre parentale

Les portes menant à cette chambre sont grandes ouvertes. La pièce est occupée par plusieurs personnes et possède les caractéristiques suivantes :

- **Yalah Gralhund**, vêtue d'une cuirasse et armée d'une rapière, se tient au côté de son élégant garde du corps demi-orc **Hrabbaz** (leurs profils se trouvent dans l'annexe B).
- Il y a un coffre de bois au pied du large lit à baldaquin installé dans le coin sud-ouest de la pièce.
- Une baignoire à pieds griffus occupe une alcôve au nord-ouest, à côté d'une psyché et d'un paravent.
- Un écu décoré des armoiries de la maison Gralhund est suspendu au-dessus d'une cheminée dans le coin sud-est. Près du foyer, des bûches ont été empilées avec soin.
- Une grande armoire en acajou remplie de riches robes et vêtements est installée contre le mur nord et, juste à côté, une double porte vitrée ouvre sur un balcon.

Yalah Gralhund. Dame Gralhund a remis la *pierre de Golorr* ainsi qu'une carte indiquant où l'apporter à son serviteur vif-acier, qui a quitté la villa avant que les personnages aient atteint cette pièce. Il est essentiel qu'il s'enfuie, car cela déclenche les événements du chapitre 4.

Dame Gralhund et Hrabbaz sont les seuls à savoir où est allé le vif-acier mais, s'ils sont interrogés à ce sujet, ils feignent l'ignorance.

Yalah porte un trousseau de clés qui permet d'ouvrir toutes les portes de la demeure, ainsi que le coffre de bois qui se trouve au pied du lit. Si la situation dégénère et que Hrabbaz se révèle incapable de la protéger, elle déverrouille la porte menant à la zone G18, se précipite à l'intérieur et verrouille la porte derrière elle avec son action suivante. C'est à cet endroit, avec ses enfants blottis derrière elle, qu'elle fera son baroud d'honneur.

La malle en bois. Le verrou de ce coffre peut être crocheté à l'aide d'outils de voleur et de la réussite d'un test de Dextérité DD 15. Le coffre semble seulement contenir des vêtements pliés et des chaussures. Cependant, quelqu'un qui examine l'extérieur du coffre et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 décèle un compartiment secret au fond de celui-ci. Là se trouvent deux symboles sacrés d'Asmodée et deux robes de couleur rouge et or.

Les seigneur et dame Gralhund sont en effet tous deux des membres secrets d'un culte d'adorateurs d'Asmodée populaire chez une partie de la noblesse de Waterdeep. Ce culte est dirigé par Victoro Cassalantre (voir l'annexe B). Cela dit, les Gralhund ne révéleront pas cette information de plein gré.

G17. La galerie

Ce grand balcon est ceint d'une balustrade en fer forgé et doté de chaises longues disposées avec soin. Le sol se trouve 6 mètres plus bas et une porte-fenêtre permet d'accéder à la chambre parentale (zone G16).

G18. La chambre d'enfants

La porte de cette pièce est verrouillée. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur pour crocheter le verrou.

Trois lits sont alignés contre le mur sud et un berceau vide se trouve contre le mur est. Les autres meubles de la pièce sont de petites armoires, des tapis de jeu et les bureaux des enfants.

Les enfants. Les deux plus jeunes enfants, Zartan, un garçon de 13 ans, et Greth, son frère de 10 ans, ont été enfermés ici pour leur sécurité. Les deux sont des non-combattants. Tomassine, leur grande sœur de 18 ans, est actuellement en visite à Yartar chez un cousin tieffelin.

G19. L'aile des serviteurs.

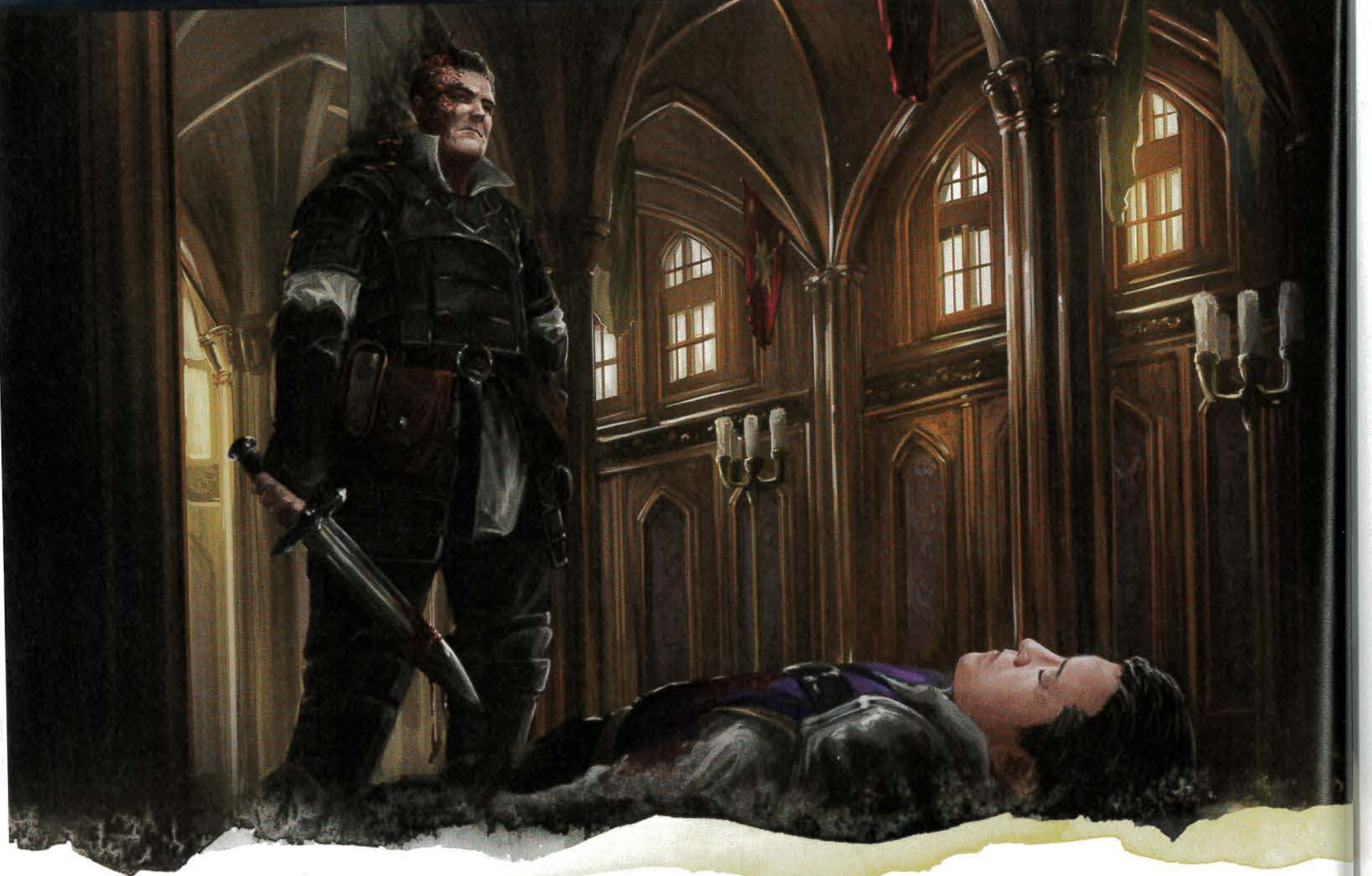
Les trois pièces qui se trouvent dans la zone sud-est de l'étage constituent les quartiers des serviteurs pour la nuit. Le majordome et l'intendante ont chacun une chambre à eux, mais ces deux pièces sont vides pour le moment. La plus grande des trois pièces est une salle commune dans laquelle se trouvent six lits destinés au reste de la domesticité. Au total, neuf femmes de chambre, cuisiniers et valets (**roturiers**) se terrent ici, attendant que quelqu'un vienne les secourir. Ils brandissent des armes improvisées (rouleaux à pâtisserie, serpillières, balais, etc.) à considérer comme des gourdins.

Les conséquences

Après avoir fui la villa Gralhund en possession de la *pierre de Golorr*, le vif-acier de dame Gralhund cache l'artefact dans un lieu secret à Waterdeep, préparant ainsi le terrain aux événements qui se dérouleront dans le chapitre 4.

Même si le conflit sanglant qui se déroule dans la villa Gralhund n'attire l'attention de personne hors de l'enceinte de la demeure, le guet finira fatalement par entendre parler du carnage. Il y a bien trop de victimes parmi les serviteurs et les gardes pour que cela reste un secret. L'arrivée du guet préfigure le retour de **Barnibus Bourrasque** et de **Saeth Cromley** (voir l'annexe B), qui finissent par arriver en compagnie de vingt agents (**vétérans**) et de deux **cavaliers du Griffon** (voir l'annexe B) montés sur leurs **griffons**. Les montures et leurs cavaliers restent dans les airs, d'où ils font office de soutien aérien et d'éclaireurs.

Barnibus inspecte attentivement la scène de crime que représente la villa Gralhund et questionne les voisins et les passants. Si les personnages ont été vus en train de quitter les lieux, ils deviennent des suspects. Si les personnages ont tué n'importe quel membre de la famille Gralhund et ont laissé derrière eux des témoins ou des preuves de leurs actes, Barnibus demande au sergent Cromley de les arrêter pour le meurtre d'un noble, un crime passible de la peine de mort s'ils sont reconnus coupables.



Urstul Floxin

Les cadavres. Les cadavres et les armes de six gardes portant la livrée de la maison Gralhund par-dessus une chemise de mailles reposent au sol, ainsi que deux Zhents vêtus d'une armure de cuir noir.

Combat en cours. Quatre **vétérans** de la maison Gralhund (qui possèdent encore 30 points de vie chacun) combattent un groupe d'assaillants zhents constitué de trois **malfrats** (qui possèdent encore 20 points de vie chacun). Les Zhents tentent d'atteindre la zone G16, mais les gardes leur bloquent le chemin.

Si les personnages décident de ne pas prendre part à ce combat, partez du principe qu'à la fin de celui-ci trois des vétérans de la maison Gralhund sont encore vivants et que tous les Zhents sont morts.

G14. La salle de bal

La porte de cette pièce est verrouillée. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur pour en crocheter le verrou. La salle de bal, actuellement inoccupée, possède les caractéristiques suivantes :

- Des miroirs dorés, des tapisseries garnies de glands, et des lampes de verre teinté décorent les murs de la pièce. Au-dessus de la cheminée se trouve une tête de cerf en verre soufflé.
- Au sol, le marbre veiné est aussi luisant qu'un miroir.
- Des chandeliers de cristal de mauvais goût pendent du plafond décoré d'une fresque représentant une orgie.

G15. La chambre d'amis

Jusqu'à une date récente, cette pièce et la salle d'eau attenante étaient réservées à Urstul Floxin. Le seigneur Gralhund s'est retranché dans la zone G15b et en a barricadé la porte avec de lourds meubles. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18 pour enfoncer la porte.

Les personnages rencontrent **Urstul Floxin** (voir l'annexe B) dans la zone G15a. Urstul est blessé. Il ne lui reste que 50 points de vie et ses armes ne sont pas enduites de poison, ce qui réduit son indice de dangerosité à 3 (700 PX). Il essaie d'ouvrir la porte menant à la zone G15b à coups de pieds, dans une tentative désespérée pour capturer le seigneur Gralhund et l'échanger contre la *pierre de Golorr.* Si les personnages arrivent avant qu'il atteigne le seigneur Gralhund, Urstul tente de fuir la villa, en utilisant les Zhents survivants pour couvrir sa fuite. Il détient les mêmes informations que le seigneur Gralhund (voir la section « Orond Gralhund » ci-dessous), mais refuse de divulguer le nom de son maître, Manshoon, sauf s'il y est forcé par magie.

La zone G15a est une salle de bain. Un rideau ouvert dans la partie est de la pièce laisse voir une baignoire aux pieds griffus.

La zone G15b est une chambre à coucher couverte de boiseries. Une cage à oiseaux est posée sur une table et un cercle de téléportation permanent a été tracé au sol. La cage à oiseaux contient trois **serpents volants** qu'Urstul utilise pour envoyer des messages à ses espions en ville. Manshoon utilise le cercle pour rencontrer Urstul Floxin en secret et téléporter les Zhents vers ou depuis les Tours de Kolat (voir le chapitre 8). Reportez-vous à la description du sort *cercle de téléportation* du *Player's Handbook* pour en savoir plus sur son fonctionnement.

Orond Gralhund. Après avoir bloqué la porte de la chambre avec une armoire, un bureau et une chaise capitonnée, Orond Gralhund (voir l'annexe B) s'est caché derrière un lit dans le coin sud-ouest de la zone G15b. Bien qu'il soit armé d'une rapière, il se jette aux pieds de la première personne qui franchit sa barricade.

Les personnages qui ont le seigneur Gralhund à leur merci peuvent lui soutirer des informations s'ils réussissent un test de Charisme (Intimidation) DD 10. Ce test est désavantagé si le seigneur Gralhund a des raisons de penser que sa femme peut le voir ou entendre la conversation :

- « La *pierre de Golorr* est une sorte d'antique créature transformée en artefact. Elle connaît l'emplacement d'une chambre forte cachée sous Waterdeep dans laquelle se trouve un demi-million de dragons. »
- « La maison Gralhund a financé les opérations du Réseau noir à Waterdeep, y compris l'enlèvement de Renaer Neverember et le vol de la *pierre de Golorr* à Dalakhar, le gnome qui était l'espion du père de Ranaer. »
- « Ma femme était exaspérée par l'incapacité des Zhents à récupérer l'artefact. Elle a donné un *collier de boules de feu* à son serviteur mécanique et l'a envoyé en soutien pour les aider à récupérer la pierre. Cependant, il a fait preuve de maladresse et les Zhents ont été malencontreusement pris dans l'explosion de la boule de feu. »

G16. Chambre parentale

Les portes menant à cette chambre sont grandes ouvertes. La pièce est occupée par plusieurs personnes et possède les caractéristiques suivantes :

- **Yalah Gralhund**, vêtue d'une cuirasse et armée d'une rapière, se tient au côté de son élégant garde du corps demi-orc **Hrabbaz** (leurs profils se trouvent dans l'annexe B).
- Il y a un coffre de bois au pied du large lit à baldaquin installé dans le coin sud-ouest de la pièce.
- Une baignoire à pieds griffus occupe une alcôve au nord-ouest, à côté d'une psyché et d'un paravent.
- Un écu décoré des armoiries de la maison Gralhund est suspendu au-dessus d'une cheminée dans le coin sud-est. Près du foyer, des bûches ont été empilées avec soin.
- Une grande armoire en acajou remplie de riches robes et vêtements est installée contre le mur nord et, juste à côté, une double porte vitrée ouvre sur un balcon.

Yalah Gralhund. Dame Gralhund a remis la *pierre de Golorr* ainsi qu'une carte indiquant où l'apporter à son serviteur vif-acier, qui a quitté la villa avant que les personnages aient atteint cette pièce. Il est essentiel qu'il s'enfuie, car cela déclenche les événements du chapitre 4.

Dame Gralhund et Hrabbaz sont les seuls à savoir où est allé le vif-acier mais, s'ils sont interrogés à ce sujet, ils feignent l'ignorance.

Yalah porte un trousseau de clés qui permet d'ouvrir toutes les portes de la demeure, ainsi que le coffre de bois qui se trouve au pied du lit. Si la situation dégénère et que Hrabbaz se révèle incapable de la protéger, elle déverrouille la porte menant à la zone G18, se précipite à l'intérieur et verrouille la porte derrière elle avec son action suivante. C'est à cet endroit, avec ses enfants blottis derrière elle, qu'elle fera son baroud d'honneur.

La malle en bois. Le verrou de ce coffre peut être crocheté à l'aide d'outils de voleur et de la réussite d'un test de Dextérité DD 15. Le coffre semble seulement contenir des vêtements pliés et des chaussures. Cependant, quelqu'un qui examine l'extérieur du coffre et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 décèle un compartiment secret au fond de celui-ci. Là se trouvent deux symboles sacrés d'Asmodée et deux robes de couleur rouge et or.

Les seigneur et dame Gralhund sont en effet tous deux des membres secrets d'un culte d'adorateurs d'Asmodée populaire chez une partie de la noblesse de Waterdeep. Ce culte est dirigé par Victoro Cassalantre (voir l'annexe B). Cela dit, les Gralhund ne révéleront pas cette information de plein gré.

G17. La galerie

Ce grand balcon est ceint d'une balustrade en fer forgé et doté de chaises longues disposées avec soin. Le sol se trouve 6 mètres plus bas et une porte-fenêtre permet d'accéder à la chambre parentale (zone G16).

G18. La chambre d'enfants

La porte de cette pièce est verrouillée. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur pour crocheter le verrou.

Trois lits sont alignés contre le mur sud et un berceau vide se trouve contre le mur est. Les autres meubles de la pièce sont de petites armoires, des tapis de jeu et les bureaux des enfants.

Les enfants. Les deux plus jeunes enfants, Zartan, un garçon de 13 ans, et Greth, son frère de 10 ans, ont été enfermés ici pour leur sécurité. Les deux sont des non-combattants. Tomassine, leur grande sœur de 18 ans, est actuellement en visite à Yartar chez un cousin tieffelin.

G19. L'aile des serviteurs.

Les trois pièces qui se trouvent dans la zone sud-est de l'étage constituent les quartiers des serviteurs pour la nuit. Le majordome et l'intendante ont chacun une chambre à eux, mais ces deux pièces sont vides pour le moment. La plus grande des trois pièces est une salle commune dans laquelle se trouvent six lits destinés au reste de la domesticité. Au total, neuf femmes de chambre, cuisiniers et valets (**roturiers**) se terrent ici, attendant que quelqu'un vienne les secourir. Ils brandissent des armes improvisées (rouleaux à pâtisserie, serpillières, balais, etc.) à considérer comme des gourdins.

Les conséquences

Après avoir fui la villa Gralhund en possession de la *pierre de Golorr,* le vif-acier de dame Gralhund cache l'artefact dans un lieu secret à Waterdeep, préparant ainsi le terrain aux événements qui se dérouleront dans le chapitre 4.

Même si le conflit sanglant qui se déroule dans la villa Gralhund n'attire l'attention de personne hors de l'enceinte de la demeure, le guet finira fatalement par entendre parler du carnage. Il y a bien trop de victimes parmi les serviteurs et les gardes pour que cela reste un secret. L'arrivée du guet préfigure le retour de **Barnibus Bourrasque** et de **Saeth Cromley** (voir l'annexe B), qui finissent par arriver en compagnie de vingt agents (**vétérans**) et de deux **cavaliers du Griffon** (voir l'annexe B) montés sur leurs **griffons**. Les montures et leurs cavaliers restent dans les airs, d'où ils font office de soutien aérien et d'éclaireurs.

Barnibus inspecte attentivement la scène de crime que représente la villa Gralhund et questionne les voisins et les passants. Si les personnages ont été vus en train de quitter les lieux, ils deviennent des suspects. Si les personnages ont tué n'importe quel membre de la famille Gralhund et ont laissé derrière eux des témoins ou des preuves de leurs actes, Barnibus demande au sergent Cromley de les arrêter pour le meurtre d'un noble, un crime passible de la peine de mort s'ils sont reconnus coupables.

Les questions en suspens

Vous pouvez utiliser les événements optionnels suivants afin de déterminer ce qui arrive au Zentharim.

Sale temps pour les Zhents

Dans les jours suivant l'événement que les journaux locaux appellent « le bain de sang de la villa Gralhund », le guet frappe sévèrement le Réseau noir. Même les membres du Zhentarim qui n'ont pas de liens avérés avec le crime sont rassemblés et interrogés, y compris Davil Chantétoile (voir l'annexe B). Les personnages membres de cette faction sont en sûreté pour le moment, dans la mesure où ils gardent un profil bas. Si ce n'est pas le cas, ils sont également arrêtés et interrogés pendant plusieurs jours, jusqu'à ce que les Seigneurs de Waterdeep déterminent leur degré d'implication dans les violences qui ont eu lieu à la villa Gralhund. Les journaux profitent de l'occasion pour présenter le Réseau noir sous un jour fort peu flatteur, infligeant ainsi un coup dévastateur à la réputation déjà douteuse de la faction.

Rencontrer Istrid Corne

Cette rencontre n'a lieu que si les personnages sont directement impliqués dans les événements qui se sont déroulés à la villa Gralhund. Après que Davil Chantétoile a été emmené pour être interrogé, **Istrid Corne** (voir l'annexe B) envoie un message aux personnages par le biais d'un **serpent volant**. Le message, écrit en commun, se présente comme suit :

> Je veux en savoir plus sur les événements de la ville Gralhund. Si vous acceptez de m'accorder du temps, retrouvez-moi devant la Statue d'Ahghairon, dans la Cité des morts, demain à midi. Vous serez généreusement rémunérés pour votre aide.
> — Istrid Corne

Si les personnages acceptent le rendez-vous, utilisez l'encart suivant pour présenter la scène, en ajoutant des éléments correspondant à la saison en cours :

> La statue d'Ahghairon est un monument bien connu qui se trouve dans le parc du cimetière de la ville. Il s'agit d'une grande statue de marbre représentant un magicien barbu, dressé sur un podium circulaire et drapé dans une robe. Il fait face à l'ouest, en direction de la ville, les bras grand ouverts et le visage éclairé d'un large sourire. Une naine vêtue d'un harnois se trouve au pied de la statue.

Si le temps est clément, les personnages voient des passants, des gens en train de pique-niquer et des enfants jouer dans le parc du cimetière. Il semble évident qu'Istrid a choisi à dessein de leur donner rendez-vous dans un lieu public et sûr. Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 remarquent qu'elle est venue seule.

Istrid a peur d'être arrêtée par le guet. Même si elle n'est pas impliquée dans les événements de la villa Gralhund, elle craint que le guet ne découvre son activité illégale de prêts financiers dans le cadre de son enquête. Elle donne 10 pp aux personnages, simplement pour les remercier d'être venus au rendez-vous et elle leur en promet 40 de plus s'ils acceptent de l'aider à se cacher pendant dix jours : la moitié de la somme quand ils acceptent ce marché, l'autre à la fin de la décade. S'ils déclinent son offre et que le groupe compte un ou plusieurs membres du Zhentarim, Istrid les menace de dévoiler leur affiliation et de les faire tomber avec elle si elle est arrêtée et accusée d'un crime.

Cacher Istrid. Si les personnages décident d'aider Istrid à se cacher dans leur taverne, elle utilise des accessoires de déguisement pour se grimer et se fait passer pour un nain du nom de Jorn. Si les personnages le lui demandent, elle accepte de faire des tâches ménagères une fois qu'elle s'est installée. Finalement, personne ne vient se renseigner sur elle. Cela dit, plus le temps passe, plus elle se montre irritable et exigeante.

Si les personnages tolèrent son mauvais caractère, Istrid part au bout de dix jours et, comme promis, leur remet le reste de la somme due. Ceux qui appartiennent au Zhentarim sont doublement récompensés pour avoir caché Istrid quand elle en avait besoin : leur renom auprès de leur faction augmente de 2.

Par contre, si les personnages décident de mettre Istrid dehors ou de la dénoncer au guet, elle devient leur ennemie mortelle et fait son possible pour contrecarrer leurs plans à la moindre occasion.

Blesser Istrid. Par précaution et au cas où elle soit trahie, Istrid a informé au moins un autre membre des Pillards de tenures (voir l'annexe B) qu'elle comptait rencontrer les personnages. Si ces derniers la trahissent ou la blessent, ses anciens compagnons d'aventure font tout ce qui est en leur pouvoir pour s'assurer de leur ruine. Les lois de Waterdeep les découragent de recourir à une attaque directe, mais ils peuvent s'en prendre à leur source de revenus en faisant fuir leur clientèle et, si les personnages font l'erreur de quitter la ville, il pourrait leur arriver bien pire.

Progression en niveaux

Si vous avez décidé de faire évoluer le niveau des personnages en fonction des jalons de l'histoire plutôt que de points d'expérience, vous pouvez les faire passer du niveau 3 au niveau 4 s'ils ont mené leur propre enquête après l'incident de la boule de feu et s'ils sont intervenus dans la résolution des événements de la villa Gralhund. Si ce n'est pas le cas, ils sont toujours au niveau 3 au début du chapitre 4.



Chapitre 4 : La saison des dragons

L'or a un drôle d'effet sur les gens, et il s'avère que les dragons du trésor caché par le seigneur Neverember sont à portée de main. La *pierre de Golorr* sait où se trouve la chambre forte recelant le trésor et comment y pénétrer. La majorité de ce chapitre suit les personnages dans leur quête pour retrouver cet artefact. Les défis qui les attendent dépendent de l'antagoniste (ou des antagonistes) que vous avez choisi de mettre sur leur chemin. Peu importe la saison, l'objectif d'un antagoniste est simple : s'emparer de la pierre, trouver la chambre forte des dragons et s'emparer du trésor qui s'y trouve.

Poser le décor

Au chapitre 3, le vif-acier de dame Gralhund s'est enfui avec la *pierre de Golorr*. Il dépose l'artefact dans un lieu où l'antagoniste principal pourra le récupérer.

- S'il s'agit de Xanathar, la pierre est remise à une mage du nom de Grinda Garloth. Elle possède un *submersible de Kwalish* et vit à Rivebrume, un secteur miteux qui occupe un ponton du quartier des Docks.
- Si les Cassalantre sont les antagonistes, la pierre est déposée dans leur crypte familiale dans la Cité des morts, le cimetière de Waterdeep. Un nécromancien halfelin s'en empare avant que les Cassalantre ou les personnages puissent le faire.
- Si Jarlaxle est l'antagoniste, la pierre est remise à Fénérus Castelorage, un falotier qui vit dans le quartier Marchand. Fenerus a un passé criminel et a actuellement des déboires avec la loi.
- Si l'antagoniste est Manshoon, la pierre est remise à Thrakkus, un boucher sangdragon qui officie dans le quartier du Champ et découpe des corps pour le compte du Zhentarim.

Trouver le vif-acier.

Si les personnages n'arrivent pas à retrouver la piste du vif-acier en fuite avec la *pierre de Golorr*, ils peuvent demander l'aide du guet, de la garde municipale ou d'une faction amie, qui leur prêtera main-forte sous 1d4 jours. Si aucun des personnages n'y pense, un PNJ leur suggère de se rendre à la maison des Mains inspirées et de demander aux prêtres de Gond s'ils connaissent un moyen de trouver le vif-acier (voir la section « Le secret de Nim » p. 46). Armés du *détecteur de vifs-aciers* de Nim, ils peuvent alors commencer de quadriller la ville. Cependant, le temps qu'ils le retrouvent, le vif-acier a déjà déposé la *pierre de Golorr* à l'endroit qui lui a été indiqué.

Enfin rattrapé !

Quand les personnages débusquent enfin le **vif-acier** (voir l'annexe B), celui-ci se trouve dans une ruelle. Il est vêtu d'un manteau volé et se cache sous une pile d'ordures. À vous de déterminer exactement où et à quel moment cette rencontre se produit. Sans but et sans nulle part où aller, la créature combat jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Peu importe l'endroit et le moment où se déroule ce combat, six membres du guet (**vétérans**) arrivent à la fin de celui-ci. Attirés par le bruit, ils se moquent éperdument du vif-acier et sont prêts à croire n'importe quelle histoire plausible que leur racontent les personnages. (En tant que créature

artificielle, le vif-acier n'a aucun droit à proprement parler.) Les agents sont sur le point de terminer leur patrouille et ils ont hâte d'en finir. Ils invitent les personnages à rentrer chez eux et cesser de troubler l'ordre public.

La carte de dame Gralhund

Dame Gralhund a remis à son vif-acier une carte lui indiquant où déposer la *pierre de Golorr*, mais elle a oublié de lui préciser qu'il devrait détruire la carte une fois sa mission accomplie. Les personnages qui fouillent le corps du vif-acier trouvent la carte, pliée, qui représente un quartier de Waterdeep. Un endroit a été marqué d'un X, à côté duquel un nom a été griffonné. Cette carte indique aux personnages où ils doivent se rendre et permet de déclencher une séquence de rencontres (voir la section « Séquences de rencontres » ci-dessous). Le quartier représenté sur la carte et le nom griffonné dépendent de l'antagoniste principal :

- S'il s'agit de Xanathar, le nom « Grinda Garloth » apparaît à côté du X sur une carte du quartier des Docks. (Le X indique le secteur de Rivebrume où réside Grinda.)
- S'il s'agit des Cassalantre, le nom « Cassalantre » apparaît à côté du X sur une carte de la Cité des morts. (Le X indique l'emplacement du mausolée des Cassalantre.)
- S'il s'agit de Jarlaxle, le nom « Fénérus Castelorage » apparaît à côté du X sur une carte du quartier Marchand. (Les habitants du quartier Marchand connaissent Fenerus. Il s'agit d'un falotier qui vit dans une ruelle. Le X indique l'emplacement de la ruelle.)
- S'il s'agit de Manshoon, le nom « Thrakkus » apparaît à côté du X sur une carte du quartier du Champ. (Le X indique l'emplacement du bâtiment qui sert de résidence et de boucherie à Thrakkus.)

Obtenir la pierre de Golorr

Une intelligence étrangère réside dans *la pierre de Golorr*. Douée de prescience, elle sait que les personnages sont destinés à la trouver, cependant elle n'a pas l'intention de leur faciliter la tâche.

Si les personnages s'en emparent plus tôt que prévu, elle se révèle donc peu coopérative : elle refuse de partager ce qu'elle sait avec eux et tente de s'éloigner du groupe aussi vite que possible. Elle tente de prendre le contrôle de qui essaie de s'harmoniser avec elle, déclenchant un conflit (voir « Les objets magiques intelligents » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Si la pierre échoue, elle doit attendre l'aube suivante pour refaire une tentative contre le même personnage. Si la pierre réussit à prendre le contrôle de son propriétaire, elle lui ordonne de la déposer à l'endroit qui déclenche la séquence de rencontres qui fait l'objet de ce chapitre (Voir la section «Séquences de rencontres»). Une fois qu'elle s'est séparée de son propriétaire, elle cherche à effacer tout souvenir qu'il a d'elle (voir la description de l'objet dans l'annexe A). Un joueur dont le personnage a oublié la pierre doit prendre cette amnésie en compte quand il incarne son personnage. S'il s'acquitte bien de cette lourde tâche, vous pouvez le récompenser avec de l'inspiration.

Au cours du chapitre 4, à vous de décider quand les personnages auront une chance de mettre la main sur la *pierre de Golorr*. Afin de faire durer le suspense, vous devriez cependant la garder hors de portée aussi longtemps que possible.

Une fois que les personnages ont réussi à s'en emparer, la *pierre de Golorr* ne tente plus de prendre le contrôle de l'un d'eux. Un personnage qui s'harmonise avec l'artefact apprend désormais les informations suivantes :

- L'emplacement de la chambre forte des dragons (voir « La chambre forte des dragons » page 94)
- Les trois clés nécessaires pour ouvrir la porte de la chambre forte (voir « Les clés de la chambre forte » page 90)
- Le nom du dragon d'or qui garde la chambre forte et les pouvoirs du bâton qui se trouve en sa possession (voir la description du *bâton-dragon d'Ahghairon* dans l'annexe A)

Séquences de rencontres

Les personnages devront triompher de huit rencontres pour trouver la *pierre de Golorr* et la chambre forte des dragons. Ces rencontres s'enchaînent dans un ordre déterminé par le choix de l'antagoniste et de la saison. Le diagramme qui se trouve sur la page en vis-à-vis de celle-ci vous présente l'ordre des rencontres pour chaque séquence. Par exemple, si Xanathar est l'antagoniste, la séquence commence par la rencontre 2, « Rivebrume », et se termine par la rencontre 6, « Le théâtre ».

Cependant, vous n'êtes pas forcé de suivre une séquence de rencontres. Laissez les décisions et les actions des personnages faire avancer l'histoire. Vous êtes libre de changer l'ordre dans lequel ces rencontres se font, d'ignorer celles dont vous n'avez pas besoin ou d'en créer de nouvelles. Libre à vous de modifier une rencontre si celle-ci ne vous convient pas.

Si les personnages s'éloignent du chemin prévu, ils peuvent avoir du mal à décider de la marche à suivre. Vous avez dans ce cas au moins deux options pour les remettre facilement sur le droit chemin :

- Une faction alliée qui possède des renseignements sur l'emplacement de la *pierre de Golorr* partage ces informations avec les personnages.
- Un sbire de l'antagoniste accepte de le trahir et de dévoiler l'emplacement de la *pierre de Golorr* en échange d'une récompense.

Séquence de rencontres au printemps

Ah, le printemps... le moment où les pédoncules des tyrannœils sont en fleur. La *pierre de Golorr* a été originellement dérobée à Xanathar, et le despote tyrannœil veut récupérer son bien. Il envoie ses monstres et ses sbires faire le sale boulot.

Résumé

La pierre est remise à Grinda Garloth, une mage qui a déjà travaillé pour Xanathar par le passé. Quand elle refuse de leur donner la pierre, les membres de la Guilde de Xanathar tentent de la lui prendre de force (rencontre 2, « Rivebrume »). Après que les personnages ont vaincu ces assaillants, ils apprennent que Grinda a chargé son familier, un rat, de cacher la pierre dans la crypte de sa famille, dans la Cité des morts. À partir de ce moment, les personnages sont suivis par un observateur (voir l'annexe B) par l'œil duquel Xanathar peut les voir. S'il est tué, Xanathar n'en envoie pas un autre pour le remplacer.

Losser Mirklav, un nécromancien halfelin, a pillé le mausolée des Garloth et s'est emparé de la pierre peu avant l'arrivée des personnages (rencontre 4, « Le mausolée »). Alors qu'ils émergent du tombeau, les personnages se font attaquer par des membres de la Guilde de Xanathar qui pensent qu'ils sont en possession de la pierre. Dans le mausolée, les personnages ont trouvé un indice qui les dirige vers un vieux moulin à vent dans le quartier Sud, où vivent deux pilleurs de tombes (rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé »). Craignant de se faire arrêter, ceux-ci les redirigent vers un réseau souterrain de caves sous le quartier

Séquences de rencontres par saison

Printemps Xanathar	Été Les Cassalantre	Automne Jarlaxle Baenre	Hiver Manshoon
Rencontre 2 : Rivebrume	Rencontre 4 : Le mausolée	Rencontre 1 : La ruelle	Rencontre 10 : Le moulin à vent réaménagé
Rencontre 4 : Le mausolée	Rencontre 10 : Le moulin à vent réaménagé	Rencontre 9 : Le réseau de caves	Rencontre 1 : La ruelle
Rencontre 10 : Le moulin à vent réaménagé	Rencontre 5 : La poursuite sur les toits	Rencontre 6 : Le théâtre	Rencontre 5 : La poursuite sur les toits
Rencontre 9 : Le réseau de caves	Rencontre 1 : La ruelle	Rencontre 8 : Le tribunal	Rencontre 6 : Le théâtre
Rencontre 3 : La poursuite dans la rue	Rencontre 3 : La poursuite dans la rue	Rencontre 7 : La vieille tour	Rencontre 3 : La poursuite dans la rue
Rencontre 7 : La vieille tour	Rencontre 9 : Le réseau de caves	Rencontre 5 : La poursuite sur les toits	Rencontre 2 : Rivebrume
Rencontre 1 : La ruelle	Rencontre 8 : Le tribunal	Rencontre 2 : Rivebrume	Rencontre 7 : La vieille tour
Rencontre 6 : Le théâtre	Rencontre 7 : La vieille tour	Rencontre 10 : Le moulin à vent réaménagé	Rencontre 4 : Le mausolée



Le quartier Maritime de Waterdeep

Marchand (rencontre 9 « Le réseau de caves »). Quand les personnages arrivent sur les lieux, ils découvrent Losser entouré d'ennemis et des kenkus au service de la Guilde de Xanathar en train de s'enfuir avec la pierre. Une course poursuite dans les rues, qui se déroule pendant ou avant la Marée des trolls (rencontre 3, « La poursuite dans la rue ») se termine quand les kenkus, craignant d'être capturés, pénètrent dans une vieille tour (rencontre 7, « La vieille tour »). Si les personnages les rattrapent et leur font face, les kenkus leur remettent la pierre.

La Guilde de Xanathar fera une dernière tentative pour récupérer la pierre (rencontre 1, « La ruelle »). Si un personnage s'harmonise avec la pierre, il ou elle apprend que la chambre forte des dragons se situe sous un théâtre du quartier du Château (rencontre 6, « Le théâtre »).

Les effets climatiques

Les effets climatiques suivants sont actifs jusqu'à la fin de la séquence de rencontres :

Forte pluie. Une forte pluie tombe entre midi et minuit. Les créatures qui se trouvent sous la pluie sont désavantagées lors de leurs tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue. La pluie éteint également les flammes nues. La visibilité est réduite à 18 mètres.

Épaisse brume. De minuit à midi, la ville est couverte d'une épaisse nappe de brume. Les créatures qui se trouvent dans cette brume sont désavantagées lors de leurs tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue. La visibilité est réduite à 9 mètres.

Séquence de rencontres en été

Alors que les waterdaviens affrontent la chaleur étouffante de l'été, les Cassalantre envoient des disciples de leur culte d'Asmodée s'emparer de la *pierre de Golorr* tout en évitant adroitement de se frotter aux autorités locales.

Résumé

Quand les personnages arrivent au mausolée des Cassalantre, ils y découvrent les cadavres de plusieurs sectateurs (rencontre 4, « Le mausolée »). Une survivante laissée pour morte leur révèle qu'ils ont été trahis par deux des leurs. Les personnages se rendent alors jusqu'à un vieux moulin à vent dans le quartier Sud, où ces fanatiques s'adonnent à leurs rituels diaboliques (rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé »). Des diables épineux surgissent et s'emparent de la pierre avant de s'enfuir par les toits (rencontre 5, « La poursuite sur les toits »).

Les diables épineux amènent la pierre jusqu'à un fiacre garé dans une ruelle (rencontre 1, « La ruelle »). À son bord se trouve le valet de Victoro Cassalantre, Willifort Crowelle, un doppelganger qui a pris la forme d'un tieffelin. Le fiacre prend la fuite, donnant lieu à une course-poursuite (rencontre 3, « La poursuite dans la rue »). Quand la foule bloque le chemin, Willifort bondit hors du véhicule et cherche à se perdre dans la foule. Des enfants des rues profitent de la confusion pour lui voler la pierre. Les personnages arrivent à suivre les enfants jusqu'à leur cachette dans les égouts (rencontre 9, « Le réseau de caves »).

Enfin en possession de la *pierre de Golorr*, les personnages émergent du réseau de caves pour se trouver encerclés par des membres du guet. Ils sont alors arrêtés pour un ou plusieurs crimes et menés jusqu'à un tribunal du quartier des Docks en attendant d'être jugés par un magistère (rencontre 8, « Le tribunal »). Le doppelganger profite de la situation pour récupérer la pierre.

Si un personnage s'harmonise avec la *pierre de Golorr*, il apprend que la chambre forte des dragons est cachée sous une vieille tour dans le quartier Maritime (rencontre 7, « La vieille tour »). Quand ils arrivent à la tour, les aventuriers rencontrent sa nouvelle propriétaire, en train de discuter rénovation avec des membres des guildes locales.

Les effets climatiques

L'effet climatique suivant est actif jusqu'à la fin de la séquence de rencontres :

Chaleur extrême. Pendant la journée, un personnage qui n'a pas accès à de l'eau potable doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque rencontre de la séquence ou gagner un niveau d'épuisement. Ce jet de sauvegarde est désavantagé si le personnage porte une armure intermédiaire ou lourde. Les personnages qui sont résistants ou immunisés contre le feu réussissent automatiquement le jet de sauvegarde.

Séquence de rencontres à l'automne

Jarlaxle, maître de la mystification et de la feinte, prend un malin plaisir à tromper ses rivaux afin qu'ils travaillent pour son compte. Il guide ainsi les personnages en direction de la *pierre de Golorr* tout en leur laissant croire tout du long qu'ils ont un temps d'avance sur lui. Les personnages drows qui sont également membres de Bregan D'aerthe peuvent ainsi voir leur loyauté envers le groupe d'aventuriers mise à l'épreuve.

Résumé

Les personnages rendent visite à Fénérus Castelorage, falotier et brigand à la retraite, qui est un des informateurs de Bregan D'aerthe. Quand ils arrivent à son domicile, ils découvrent qu'il a été saccagé (rencontre 1, « La ruelle »). Les duergars qui ont fouillé sa maison travaillent pour la Guilde de Xanathar, et les espions de Bregan D'aerthe les ont suivis jusqu'à un réseau de caves dans le quartier Sud. Sous l'apparence de Laeral Silverhand, Jarlaxle aiguille les personnages dans cette direction (rencontre 9 « Le réseau de caves »). Une fouille du réseau de caves leur permet de découvrir une contrefaçon de la *pierre de Golorr*. À défaut d'autres indices, les personnages peuvent aller consulter « Laeral » dans un théâtre du quartier des Docks (rencontre 6, « Le théâtre »). Jarlaxle fait aux personnages une offre qu'ils ne peuvent pas refuser, et il lance ses agents contre eux s'ils osent tout de même le faire.

Une fois qu'il a compris que la Guilde de Xanathar ne possède pas la pierre, il demande aux personnages d'interroger Fenerus pour découvrir où il l'a cachée. Jarlaxle a appris que Fenerus est actuellement en attente de jugement dans un tribunal du quartier du Château (rencontre 8, « Le tribunal »). Il veut être amnistié pour tous ses crimes passés. Les personnages ne sont pas en position de lui accorder cela, mais ils peuvent le menacer, le persuader ou avoir recours à la magie pour le charmer. Si les personnages réussissent à le convaincre de leur révéler l'emplacement de la pierre, Fenerus leur indique une vieille tour dans le quartier des Docks (rencontre 7, « La vieille tour »).

Les lieutenants de Jarlaxle mettent la main sur la pierre avant les personnages et fuient par les toits du quartier des Docks pour leur échapper (rencontre 5, « La poursuite sur les toits »). Ils rejoignent le sol à Rivebrume (rencontre 2, « Rivebrume »). Une fois qu'ils ont réussi à arracher la pierre à ces drows, les personnages peuvent l'utiliser pour rejoindre le logis d'une célèbre artiste peintre du quartier Maritime (rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé »), sous lequel un tunnel les mènera à la chambre forte des dragons.

Les effets climatiques

L'effet climatique suivant est actif jusqu'à la fin de la séquence de rencontres :

Vent automnal. Le vent qui souffle dans les rues désavantage les attaques d'armes à distance et les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe. De plus, il éteint les flammes nues plus petites que celles d'une torche.

Séquence de rencontres en hiver

Voici l'hiver du déplaisir de Waterdeep. Les Zhents qui servent Manshoon croient leur maître tout puissant, et se montrent donc imprudents. Dans un décor gelé, ils sont prêts à défier les autorités locales et à risquer leur vie pour retrouver la *pierre de Golorr.*

Résumé

La pierre est remise à Thrakkus, un boucher sangdragon du quartier du Champ (rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé ») qui la dissimule au milieu de la viande d'une livraison. Les personnages suivent la charrette du livreur jusqu'à une allée du quartier Marchand où des Zhents se réunissent en secret (rencontre 1, « La ruelle »). Avant que les personnages ne puissent mettre la main sur la pierre, une Zhent du nom de Vévette Eaunoire s'en saisit et fuit, déclenchant une course poursuite sur les toits gelés (rencontre 5, « La poursuite sur les toits »). Elle confie la pierre à Agorn Fuoco, un barde qui assistait à une représentation dans un proche théâtre (rencontre 6, « Le théâtre »), avant d'éloigner ses poursuivants en les entraînant à travers les rues enneigées (rencontre 3, « La poursuite dans la rue »). Les personnages apprennent que la pierre a été emportée en fiacre jusqu'à Rivebrume où ils rattrapent Agorn (rencontre 2, « Rivebrume »).

S'ils le capturent et l'interrogent, il leur révèle qu'il a fait un arrêt sur le chemin de Rivebrume. Il a déposé une amie, une prêtresse de Baine alliée au Zhentarim, et a confié la pierre à celle-ci et ses acolytes. Les personnages peuvent les trouver dans une vieille tour du quartier du Château (rencontre 7, « La vieille tour »). Avant qu'ils quittent les lieux, ils affrontent le simulacre de Manshoon qui arrive par le biais d'un cercle de téléportation afin de récupérer la pierre. Une fois le simulacre vaincu, les personnages peuvent utiliser la pierre pour apprendre que l'entrée de la chambre forte des dragons se trouve cachée sous un mausolée dans la Cité des morts (rencontre 4, « Le mausolée »).

Les effets climatiques

Les effets climatiques suivants sont actifs jusqu'à la fin de la séquence de rencontres :

Blizzard. Les vents violents et les chutes de neige désavantagent les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue. Le vent éteint aussi les flammes nues plus petites que celles d'une torche. La visibilité est réduite à 18 mètres. La couche de neige qui couvre le sol transforme les sols qui ne sont pas piétinés par de nombreuses personnes en terrain difficile.

Froid extrême. Un personnage exposé au froid doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque rencontre de la séquence ou gagner un niveau d'épuisement. Les personnages qui sont résistants ou immunisés contre le froid réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde, tout comme ceux qui portent des vêtements d'hiver (manteaux épais, gants, bonnets, etc.).

Et si un antagoniste récupère la pierre ?

Si un antagoniste principal récupère la *pierre de Golorr*, il lui faut 2d6 jours pour trouver la chambre forte des dragons et ses clés. Les personnages peuvent profiter de ce délai pour dérober la pierre dans son antre. S'ils n'y parviennent pas à temps, l'antagoniste envoie ses troupes dans la chambre forte pour vaincre Aurinax et récupérer l'or, ce qui prend 2d6 jours supplémentaires. Une fois qu'il a récupéré l'or, l'antagoniste met son plan à exécution, comme présenté dans l'introduction. Si les personnages sont toujours vivants, ils peuvent contrecarrer ses plans en se rendant dans son antre pour voler l'or.

Rencontre 1 : La ruelle

Utilisez la carte 4.1 pour cette rencontre. Les bâtiments qui bordent la ruelle font 9 mètres de haut (deux étages), sauf si vous en décidez autrement. Dans la mesure où cette rencontre se déroule en extérieur, n'oubliez pas de prendre en compte les effets climatiques.

Les zones de la ruelle

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.1.

L1. La maison dans la ruelle

Cette vieille maison en pierre de plain-pied est dépourvue de fenêtres et son toit est en ardoise. Elle se trouve en plein milieu de la ruelle, entourée de plus hautes bâtisses. Ses portes de bois sont solides et la porte donnant vers l'extérieur peut être barrée de l'intérieur. Pour l'enfoncer, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18.

L'intérieur est divisé en deux pièces : une cuisine avec une cheminée et une chambre à l'ameublement sans prétention.

L2. La boutique

Ce bâtiment de pierre est une boutique. Si le descriptif de la rencontre ne précise pas les marchandises vendues ici, lancez un d20 sur la table Les marchandises afin de les déterminer.

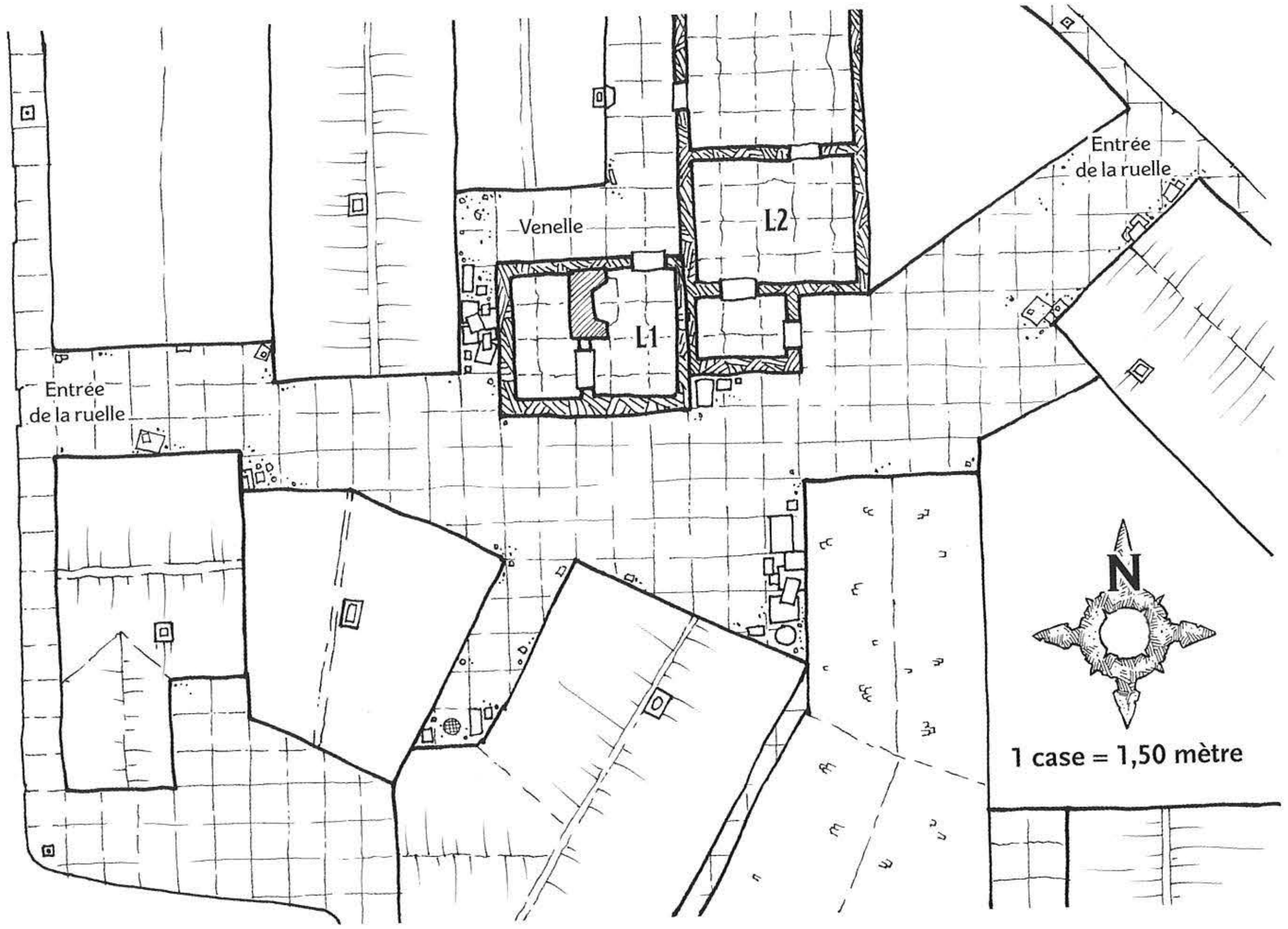
Une petite pièce sert de vestiaire où les visiteurs peuvent déposer leurs vêtements les plus chauds. La boutique elle-même se trouve après le vestiaire et les articles vendus sont installés sur des présentoirs. La pièce au nord est une réserve ou un atelier. Le propriétaire de la boutique (**roturier**) possède les clés de toutes les portes.

Les marchandises

d20	Marchandises	d20	Marchandises
1	Animaux de compagnie	11	Parapluies
2	Bougies	12	Pièges de chasseurs
3	Cadenas et clés	13	Pots
4	Chapeaux	14	Poupées
5	Déguisements	15	Rations
6	Instruments de musique	16	Roues de charrettes
7	Jeux	17	Tapis
8	Livres	18	Verres
9	Meubles	19	Viande fraîche
10	Objets d'art	20	Vin

Modifier les rencontres

Vous pouvez ajuster la difficulté des rencontres de combat en ajoutant ou en enlevant des monstres. Si vous avez besoin d'augmenter la difficulté d'une rencontre en cours, faites en sorte que des renforts ennemis arrivent pendant le combat. Si vous trouvez une rencontre trop difficile, vous pouvez réduire le nombre de points de vie des adversaires, faire en sorte que des PNJ viennent à l'aide des personnages, ou que les assaillants décident qu'ils en ont assez et s'enfuient.



Carte 4.1 : La ruelle

La ruelle : printemps

Au début de cette rencontre, soit les personnages ont récupéré la *pierre de Golorr*, auquel cas ils tombent dans une embuscade en traversant une ruelle non loin de la tour, soit la pierre leur a été dérobée par les espions observateurs de Xanathar et ils rattrapent ceux-ci dans la ruelle avant qu'ils ne puissent se réfugier dans les égouts.

Les pièges à ours

Choisissez cinq cases sur la carte. Sur chacune de ces cases se trouve une profonde flaque d'eau boueuse dissimulant un piège à ours à ressort. Une créature qui possède une valeur de Perception passive de 13 ou plus repère un piège avant de marcher accidentellement dessus.

Toute créature qui marche sur une case contenant un piège doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Sur un échec, elle subit 3 (1d6) dégâts tranchants au moment où le piège se referme autour de sa cheville dans un claquement sec. Elle est entravée jusqu'à ce qu'elle soit débarrassée du piège. Par une action, une créature peut tenter d'ouvrir les mâchoires du piège. Elle y arrive si elle réussit un test de Force (Athlétisme) DD 12.

L'embuscade

Quand les personnages pénètrent dans l'allée, huit **kobolds** déguisés en enfants portant des masques de trolls leur emboîtent le pas. Un **gobelours** appelé Morga et un **dévoreur d'intellect** se cachent dans l'ombre d'une porte à mi-chemin de la ruelle. Il est possible de les repérer grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 16.

Quand les personnages arrivent au niveau de Morga, le gobelours et les kobolds passent à l'attaque. Le dévoreur d'intellect reste caché et tente de prendre le contrôle d'un personnage. S'il en a l'opportunité, Morga tente de pousser un des personnages en direction du piège le plus proche. Si ces créatures obtiennent la pierre, elles la remettent à Xanathar dans son antre (voir le chapitre 5).

La rencontre suivante

Si un personnage s'harmonise avec la *pierre de Golorr*, celle-ci lui dévoile l'emplacement de la chambre forte des dragons, qui se trouve sous un théâtre du quartier du Château appelé le Flumph rose, ainsi que les trois clés nécessaires pour l'ouvrir. Quand les personnages sont prêts à s'y rendre, vous pouvez enchaîner avec la rencontre 6, « Le théâtre ».

La ruelle : été

Au début de cette rencontre, les personnages se trouvent sur les toits qui surplombent l'allée. Si un personnage est descendu au sol pendant la course poursuite sur les toits, faites-les à la place commencer à un bout ou l'autre de la ruelle.

Le fiacre

Au milieu de la ruelle se trouve un fiacre tiré par deux **chevaux de trait**. Son conducteur, Haru Hamatori (humain kozakurien **roturier**, LB), porte un béret décoré d'une plume et un uniforme assorti.

Le valet **doppelganger** du seigneur Cassalantre, qui a pris la forme d'un vieux tieffelin appelé Willifort Crowelle, est assis dans le fiacre et y bénéficie d'un abri partiel. Un **diable barbu** déguisé en garde du corps humain et vêtu d'un grand manteau et d'un chapeau à large bord se tient à côté du fiacre, tandis que trois **diablotins** invisibles sont perchés dessus. Si un **diable épineux** a survécu à la rencontre précédente, il se trouve également là et il vient de remettre la *pierre de Golorr* à Willifort.

Quand il voit les personnages arriver, Willifort ordonne aux diablotins et aux diables épineux de les attaquer. Le diable barbu reste à proximité de Willifort et attaque tout personnage qui s'approche du fiacre.

Le véhicule possède une CA 14, 45 points de vie et est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques.

Si, au cours du combat, Willifort se rend compte que les personnages ont une chance de s'emparer de la *pierre de Golorr*, il ordonne au conducteur du fiacre de quitter la ruelle au plus vite. Si le conducteur a été neutralisé ou tué, le diable barbu monte sur son siège à l'arrière du véhicule et prend les rênes. S'il n'est pas en mesure de remplacer le cocher, le doppelganger s'en charge. Enfin, si le fiacre est détruit ou que les chevaux ne peuvent pas se déplacer, Willifort fuit à pied.

La rencontre suivante

Si Willifort s'enfuit et que les personnages le poursuivent, enchaînez avec la rencontre 3, « La poursuite dans la rue ».

La ruelle : automne

La recherche de la *pierre de Golorr* mène tout d'abord les aventuriers jusqu'à Fénérus Castelorage, un falotier qui loue une petite maison dans le quartier Marchand (zone L1).

La charrette de pommes

Les personnages rentrent dans la ruelle d'un côté ou de l'autre. Déterminez l'ordre dans lequel ils marchent, puis lisez le texte suivant une fois qu'ils atteignent le milieu de la ruelle.

> Une charrette remplie de pommes dévale la pente à toute allure dans votre direction. Sur la charrette se trouve un garçon tieffelin avec un cache-œil qui hurle à pleins poumons : « Attention ! »

Si un personnage se trouve sur le chemin de la charrette, il doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 5 (2d4) dégâts contondants et être jeté à terre. Un personnage peut renoncer à son jet de sauvegarde de Dextérité et tenter d'arrêter la charrette avec un jet de sauvegarde de Force DD 15. S'il échoue, la charrette le percute et le jette à terre, avant de continuer sa course. Après avoir traversé le groupe, la charrette se renverse sur le côté, envoyant des pommes rouler dans toute la ruelle. Le tieffelin est projeté au sol, mais il est seulement bon pour quelques ecchymoses.

Il fait partie d'un groupe de trois enfants des rues qui se sont réunis pour voler la charrette de pommes à quelques rues de là. Les deux autres enfants ont perdu le contrôle de la charrette en haut de la ruelle et n'ont pas eu le temps de se hisser dessus. Ils rejoignent leur ami après l'accident, s'assurent qu'il va bien puis se confondent en excuses si un des personnages a été blessé. Les gamins sont d'inoffensifs trublions décrits dans l'encart « Les trois enfants des rues ».

Si les personnages leur parlent de Fenerus, les enfants peuvent les renseigner. Ils le décrivent comme un grand homme aux cheveux grisonnants qui ne semble pas étranger aux bagarres, si l'on en croit « son visage plein de cicatrices ». Ils ne savent rien de plus sur lui, sinon qu'il vit seul.

Si les personnages n'effrayent pas les enfants, ils restent flâner dans la ruelle en mangeant des pommes et fouillant dans les piles d'ordures.

La maison de Fenerus.

La porte de la maison de Fenerus est ouverte et lieux ont été saccagés. Sur le mur de la cuisine, quelqu'un a tracé avec du sang un cercle doté de dix lignes équidistantes qui rayonnent depuis sa périphérie : le symbole de Xanathar. Si les personnages fouillent minutieusement les lieux et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 12, ils découvrent de petites flaques de sang sur le sol de la cuisine. Un test réussi révèle également que le sang sur le sol et le mur est encore frais.

L'histoire de Fenerus.

Fénérus Castelorage était le fondateur de la troupe du Faucon de sang, un groupe de brigands à cheval qui, à ce jour, continue de s'en prendre aux voyageurs qui empruntent la route d'Amphail. Après avoir été chassé de la bande suite à l'échec d'un raid, Fenerus a pris sa « retraite » à Waterdeep et a rejoint la guilde des fabricants de chandelles et falotiers.

Jusqu'à une date récente, il arrondissait ses fins de mois en tant qu'espion pour le compte de la ville de Luskan, donnant à ses contacts un aperçu du climat politique de Waterdeep ainsi que quelques informations juteuses glanées lors de ses rondes de nuit dans le quartier Marchand. Comme ses contacts s'enveloppent de grands manteaux et restent dans les ombres, il ignore qu'il s'agit de drows membres de Bregan D'aerthe.

Des agents de l'Alliance des seigneurs ont récemment identifié Fenerus comme un brigand recherché et en ont informé les Seigneurs de Waterdeep, qui ont envoyé le guet pour l'arrêter. Fenerus a eu le bon sens de cacher la *pierre de Golorr* hors de chez lui et espère l'utiliser comme monnaie d'échange pour négocier sa liberté et un pardon pour ses crimes passés.

Peu après son arrestation, des agents drows de Bregan D'aerthe sont arrivés chez lui pour récupérer la pierre et se sont fait attaquer par des duergars invisibles cachés dans la ruelle. Les duergars sont des membres de la Guilde de Xanathar envoyés ici par Nar'l Xibrindas (voir l'annexe B) afin de récupérer la pierre. Après avoir fouillé en vain la maison de Fenerus, ils se sont cachés en attendant son retour et c'est à ce moment que les drows sont arrivés. Ces derniers en ont réchappé de justesse.

Jarlaxle déguisé

Avant que les personnages ne quittent la ruelle, **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) utilise son *chapeau de*

Les trois enfants des rues

Trois gamins des rues, décrits ci-dessous, apparaissent à plusieurs reprises au cours de ce chapitre :

Nat est une grande fillette illuskienne de 10 ans ; elle est sourde et manie une épée en bois. Elle est à la tête du groupe et communique avec ses comparses à l'aide d'une langue des signes qu'elle a inventée et apprise à ses amis.

Jenks est un garçon turamien de 9 ans bien en chair. Il est vêtu d'une cape, manie une baguette de bois et possède un hibours en peluche comme « familier ». Il fait preuve de timidité face aux étrangers, mais n'a plus peur de rien si ses amis sont en danger.

Squiddly est un mince garçon tieffelin de 9 ans avec un cache-œil, un petit arc et un carquois pour ses flèches d'enfant. Il a tendance à parler et agir avant de réfléchir.

déguisement pour venir leur parler en prenant l'aspect de Laeral Silverhand, Seigneur manifeste de Waterdeep :

> Une grande femme gracieuse vêtue d'un manteau vert émeraude s'approche de vous. De sa capuche s'échappent de long et soyeux cheveux argentés. « Si vous cherchiez Fénérus Castelorage, je crains que vous n'arriviez trop tard, indique-t-elle. Il semble que Xanathar est arrivé en premier. Fenerus a en sa possession quelque chose que je désire. Vous pourriez peut-être m'aider à le récupérer. »

« Laeral » raconte aux personnages que Fenerus a en sa possession un objet magique intelligent appelé la *pierre de Golorr*, qui sait où se trouve un important trésor composé de pièces d'or qui a été détourné des coffres de la ville par le précédent Seigneur manifeste. Elle demande aux personnages de récupérer la pierre, pour le bien de Waterdeep, et de la lui remettre au théâtre des Sept masques, dans le quartier des Docks. « Laeral » n'offre pas aux personnages d'autre récompense que la gratitude du Seigneur manifeste de Waterdeep.

Jarlaxle suspecte Nar'l Xibrindas, son espion dans la Guilde de Xanathar, de l'avoir trahi et d'utiliser les ressources de Bregan D'aerthe pour aider le tyrannœil à récupérer la pierre. Jarlaxle sait également que la Guilde de Xanathar possède une planque dans les environs, dans un réseau de caves sous le quartier Sud. « Laeral » suggère aux personnages de commencer à chercher la pierre à cet endroit. (Jarlaxle ne veut pas que Nar'l sache qu'il voit clair dans son jeu, c'est pourquoi il préfère envoyer un petit groupe d'aventuriers plutôt que de faire appel à une troupe d'assaillants de Bregan D'aerthe.)

Les personnages qui se méfient des intentions de Laeral peuvent confirmer qu'elle leur cache quelque chose s'ils réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à un test de Charisme (Supercherie) de Jarlaxle. Si les personnages réussissent, d'une manière ou d'une autre, à percer le déguisement de Jarlaxle à jour, ce dernier leur adresse un sourire et leur propose 10 000 po s'ils acceptent de lui remettre rapidement la pierre au théâtre des Sept masques. Il leur assure, en toute honnêteté, qu'il a prévu de rendre l'or à la ville de Waterdeep afin de s'attirer des bonnes grâces de certaines factions politiques.

La rencontre suivante

Si les personnages prennent d'assaut la planque de la Guilde de Xanathar, passez à la rencontre 9 « Le réseau de caves ».

La ruelle : hiver

En cherchant la *pierre de Golorr*, les personnages arrivent dans une ruelle enneigée du quartier Marchand, dans laquelle se trouvent une planque du Zentharim (zone L1) et une boucherie appelée Les tourtes à la viande de Cuttle (zone L2).

Les personnages peuvent pénétrer dans la ruelle par un côté ou l'autre. Des traces de roues et de sabots dans la neige attestent du récent passage de la charrette de Justyn Rassk, qui a fait un bref arrêt devant la boucherie. Si un personnage inspecte les traces et réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10, il en déduit que le livreur s'est rendu à la fois dans la boutique et dans la maison qui se trouve dans la ruelle. Cependant, avant que les personnages ne puissent enquêter plus avant, ils sont assaillis par des membres de la Guilde de Xanathar.

L'attaque des gobelours

Au sud des zones L1 et L2, une venelle se termine sur un cul-de-sac où une grille métallique recouvre un accès aux égouts du quartier Nord. Cinq **gobelours** ont discrètement franchi la grille et se cachent dans la venelle. Ils surgissent soudain et attaquent les personnages en comptant sur le blizzard pour les prendre par surprise. Un personnage doté d'une valeur de Perception passive égale ou supérieure à 16 n'est pas surpris.

Xanathar a envoyé ces gobelours récupérer un prisonnier retenu dans la planque du Zhentarim, mais ils sont trop assoiffés de sang pour renoncer à l'occasion de massacrer un groupe d'aventuriers dressés sur leur route. À cause du vent et de la neige, ces événements passent complètement inaperçus du guet.

Les tourtes à la viande de Cuttle

Les personnages qui souhaitent parler à la propriétaire de la boucherie, une femme corpulente d'âge moyen appelée Sora Cuttle (humaine illuskienne, **roturière**, LB), apprennent qu'elle a reçu une livraison inattendue de Justyn Rassk de la guilde des bouchers. Étant donné la pénurie de viande qui touche la ville en hiver, Sora pouvait difficilement refuser. Si les personnages décident de lui apprendre que cette viande provient d'humanoïdes désossés, Sora est prise de nausées. Elle ignorait les épouvantables activités de Thrakkus et elle leur promet de faire remonter ce problème à la guilde des bouchers ainsi qu'au magistère local. En attendant, elle leur assure qu'elle n'utilisera plus la viande de Thrakkus dans ses célèbres tourtes à la viande.

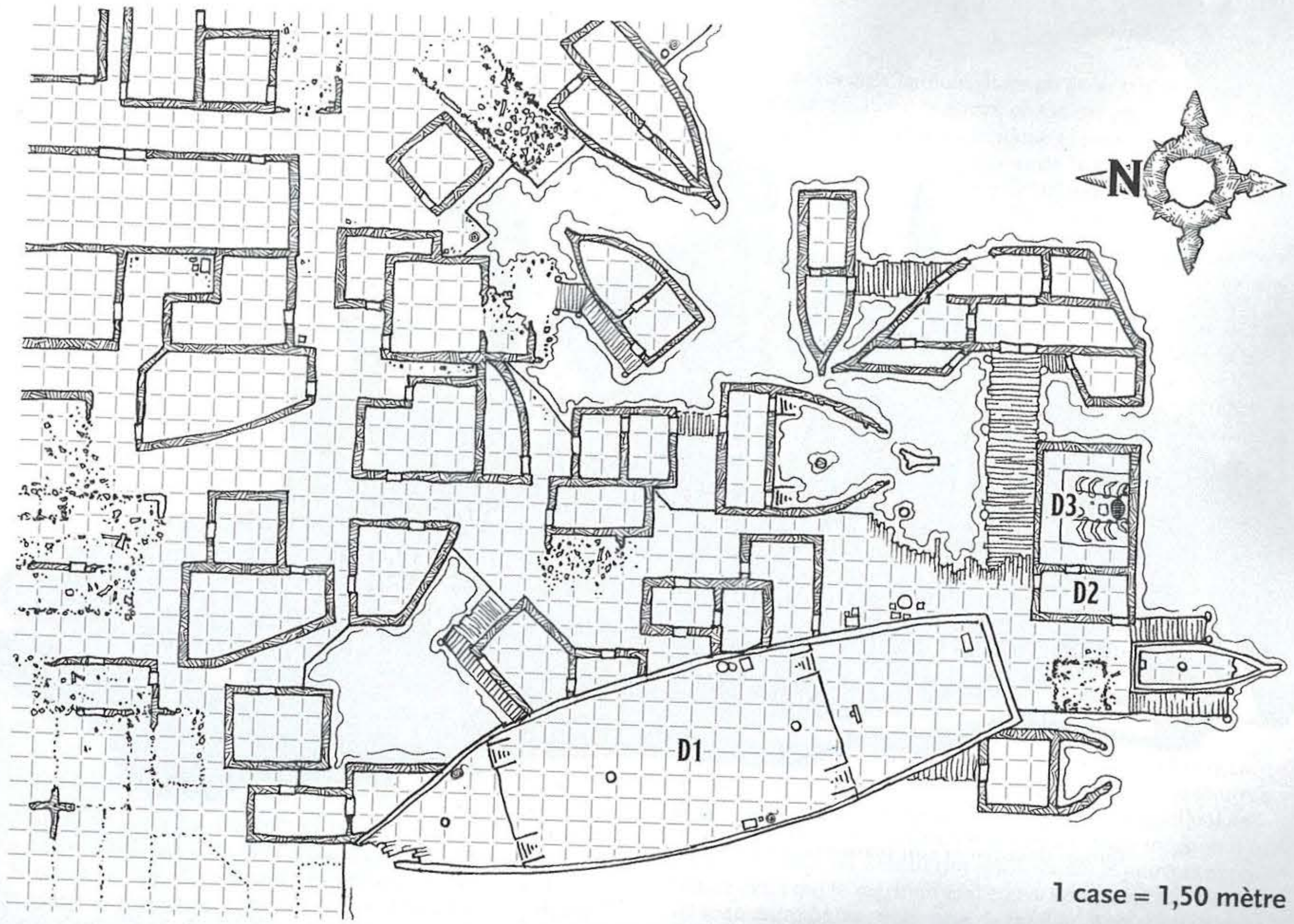
Sora est soupçonneuse à l'égard de ses deux voisins de la zone L1. Ils arrivent et quittent les lieux à des heures inhabituelles et reviennent parfois au petit matin avec leur armure de cuir tachée de sang. Si les personnages ont informé Sora de la provenance de sa viande, elle n'est que trop heureuse de partager avec eux ses inquiétudes sur ses vilains voisins, ainsi que de leur en donner une description. L'un d'eux est une femme émaciée d'une vingtaine d'années aux cheveux sales et de couleur sombre. L'autre est un homme bien plus âgé, chauve et à la peau sombre, qui porte une courte barbe blanche et à qui il manque une oreille.

La planque du Zhentarim

Cette maison sans fenêtres est occupée par deux Zhents loyaux à Manshoon. Il s'agit des individus décrits par Sora. Ils se prénomment Avareen Rivveent (humaine illuskienne, **espionne**, LM) et Zorbog Jyarkoth (humain turamien, **malfrat**, NM).

Quand les personnages pénètrent dans la ruelle, Avareen se trouve devant la porte de la maison. Elle est en train de remettre la *pierre de Golorr* à une Zhente de haut rang prénommée Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B). Zorbog est en train d'alimenter le feu de cheminée, tout en observant calmement la transaction. Une fois qu'elle a récupéré la pierre, Vévette grimpe sur les toits et laisse Avareen et Zorbog s'occuper des survivants du conflit opposant les personnages et les gobelours.

Dans la chambre de la maison, un membre de la Guilde de Xanathar est attaché à une chaise et bâillonné : il s'agit d'un nain d'écu qui porte une calotte de cuir sur laquelle ont été cousus de faux pédoncules de tyrannœil. Ce nain s'appelle Ott Orteil-d'Acier (voir l'annexe B) et il a été capturé alors qu'il achetait de la nourriture pour poissons sur le marché du quartier des Docks. Au terme de leur interrogatoire, les Zhents se sont rendu compte que Xanathar allait vouloir le récupérer. Ils le détiennent donc ici en attendant qu'une rançon leur soit payée. Cependant, Xanathar a appris où il était détenu. Tout gobelours qui survit à l'attaque initiale tente de secourir Ott, pendant qu'Avareen et Zorbog font leur possible pour le ou les repousser. Si Ott est libéré, il détale et se dépêche de rejoindre les impatients pédoncules de son maître tyrannœil dément. Si les personnages le suivent, il les mène droit jusqu'à l'antre de Xanathar (voir le chapitre 5).



Carte 4.2 : Rivebrume

La rencontre suivante

Tous les personnages qui se trouvent à 3 mètres de la porte principale de la planque des Zhents peuvent faire un test de Sagesse (Perception) DD 14. Ceux qui réussissent entendent un rire moqueur résonner par-dessus les gémissements du vent et, sur un toit non loin, ils aperçoivent une silhouette enveloppée d'un manteau qui disparaît dans le blizzard. Si les personnages prennent cette silhouette en chasse, enchaînez avec la rencontre 5, « La poursuite sur les toits »

Rencontre 2 : Rivebrume

Rivebrume est un secteur misérable du quartier des Docks, où règne une puanteur de poisson mêlée à celle du bois calciné. Un incendie a en effet ravagé cette zone il y a un peu plus d'un an et la plupart des bâtiments ne sont plus que des coquilles carbonisées avec (dans le meilleur des cas) des voiles de bateau en guise de toit. Le ponton est bordé d'une rangée de cannes et de filets de pêche. En hiver, l'eau profonde de 4,50 mètres est couverte d'une épaisse couche de glace.

Les zones de Rivebrume

Rivebrume est un assemblage improbable de maisons de fortune faites avec du bois récupéré sur de vieux bateaux, où se terrent des Waterdaviens démunis. L'incendie qui a fait rage l'année précédente a réduit plusieurs bâtiments en cendres. Bien que certains aient été reconstruits, d'autres étaient en trop mauvais état et ils ne sont maintenant guère plus que des abris à ciel ouvert qui n'accueillent que des enfants sans abri et des rats.

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.2.

D1. La Folie du kraken

La *Folie du kraken* est un vaisseau pirate échoué et occupé par des résidents de Rivebrume. Quelle que soit l'heure, 4d6 **bandits** flânent sur le pont en espérant que quelqu'un aura besoin de gros bras et les engagera. Ces ruffians vivent dans les cabanes infestées de rats, sous le pont. Ils sont prêts à venir aider n'importe qui, pour peu que cette personne y mette le prix. Chacun d'entre eux demande 1 po pour participer à un combat ou faire diversion pour le compte de son employeur.

D2. La demeure de Grinda

Une chasseuse de trésors démente du nom de Grinda Garloth (humaine illuskienne, **mage**, CN, qui parle commun, nain, halfelin et commun des profondeurs) vit ici. Sa maison délabrée contient un lit défait, un laboratoire d'alchimiste, une petite cuisinière à bois, un portemanteau, une table, un tabouret, un fauteuil en piètre état, un lave-mains et un coffre de marin verrouillé sur lequel a été lancé un *glyphe de protection*. Grinda a la clé sur elle et si quelqu'un d'autre qu'elle soulève le couvercle du coffre, le glyphe déclenche un effet de runes explosives (voir la description du sort dans le *Player's Handbook*).

Le coffre. Le coffre contient une lourde clé de fer qui permet d'ouvrir ou fermer le mausolée de la famille Garloth dans la Cité des morts (voir la section « Rivebrume : printemps ») ci-dessous.



Grinda Garloth et son submersible de Kwalish

D3. Le submersible de Grinda

Grinda Garloth amarre ici son *submersible de Kwalish* quand elle ne l'utilise pas pour chercher des trésors dans le port de Deepwater. Tant qu'il est dans cette pièce fermée, il est attaché à un ponton et il flotte à la surface. Des portes métalliques sous-marines permettent d'accéder au port, mais elles sont barrées de l'intérieur par une barre de fer. Le submersible est capable de soulever automatiquement la barre. Si une créature qui se trouve dans le port veut le faire, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Emprunter le submersible. Grinda permet aux personnages d'emprunter son *submersible de Kwalish* à condition qu'ils l'utilisent d'abord pour chercher des trésors au fond du port de Deepwater et lui donnent la moitié de ce qu'ils trouvent. Afin de répondre aux exigences du mage, les personnages doivent passer une journée à explorer le fond de l'eau. À la fin de la journée, le pilote fait un test d'Intelligence (Investigation). Multipliez le résultat total du test par 10 afin de déterminer la valeur en pièces d'or des trésors ainsi découverts. Grinda les vend et donne la moitié de la somme reçue aux personnages.

Pendant que les personnages fouillent les eaux du port à la recherche d'un trésor, lancez n'importe quel dé. Sur un résultat pair, un requin éveillé nommé Obliteros les attaque. Grinda a eu affaire à lui à plusieurs reprises récemment, mais elle omet de partager cette information avec les personnages de peur de les effaroucher. Obliteros est un **requin géant** avec les modifications suivantes :

- Son alignement est chaotique mauvais.
- Il a une Intelligence de 10 (+0) et parle et comprend l'aquatique.

Rivebrume : printemps

Xanathar a envoyé des agents récupérer la *pierre de Golorr* auprès de Grinda Garloth, qui est connue sur les quais comme une magicienne excentrique possédant un submersible grâce auquel elle cherche des trésors dans les eaux du port de Deepwater. Les personnages n'ont aucun mal à obtenir des indications pour rejoindre sa demeure à Rivebrume (zone D2).

Quand les personnages arrivent devant sa demeure, Grinda y est terrée et a barricadé les portes avec des meubles. Quatre membres de la Guilde de Xanathar (humain (h), **bandit**, CM) dirigés par un agent nain du nom de Noska Ur'gray (voir l'annexe B) essaient d'enfoncer les portes. Un **merrow**, également sous les ordres de Noska, nage dans le port. Il émerge des eaux et attaque quand les personnages arrivent.

Si les personnages se rangent du côté de Grinda, Noska ordonne à ses malfrats de les attaquer pendant qu'il leur tire dessus à l'aveuglette avec son arbalète. Deux rounds plus tard, huit **bandits** supplémentaires sautent du pont de la *Folie du kraken* (zone D1) et se jettent dans la mêlée. Noska les a payés 1 po chacun pour surveiller ses arrières. Les personnages peuvent les convaincre de se retourner contre le nain s'ils leur offrent une meilleure paie (au moins 5 po chacun).

Si les personnages ont réussi à retourner les voyous contre Noska ou à réduire le nain à la moitié de ses points de vie ou moins, celui-ci s'enfuit. Tout membre de la Guilde de Xanathar encore présent couvre sa fuite. Une fois le combat terminé, Grinda émerge de sa demeure pour remercier les personnages.

Où est la pierre ?

Grinda avoue qu'elle a collaboré avec la Guilde de Xanathar par le passé. Elle avait reçu l'ordre de protéger la pierre en attendant l'arrivée de Noska, mais a changé d'avis et décidé de garder l'artefact. Elle se rend maintenant compte de son erreur.

Grinda dit aux personnages qu'elle a confié la pierre à son familier rat et l'a envoyé la cacher dans le mausolée de sa famille, dans la Cité des morts. Le mage donne aux personnages des indications pour rejoindre cet emplacement, ainsi que la clé du mausolée. (Ils n'en ont pas vraiment besoin dans la mesure où le mausolée sera ouvert quand ils y arriveront.)

Un espion dans les cieux

Au moment où les personnages quittent Rivebrume, un **observateur** (voir l'annexe B) les prend en filature en restant toujours à au moins 18 mètres d'eux. Xanathar l'utilise pour les espionner. Les personnages qui ont une valeur de Perception passive de 15 ou plus peuvent repérer l'observateur peu après avoir pénétré dans la Cité des morts. S'il est attaqué, l'observateur se défend.

La rencontre suivante

Maintenant qu'ils savent comment rejoindre le mausolée des Garloth, les personnages peuvent prendre la direction de la Cité des morts. La séquence du printemps continue avec la rencontre 4, « Le mausolée ».

Rivebrume : automne

À la fin de la course-poursuite, les personnages réussissent à acculer Fel'rekt Lafeen et Krebbyg Masq'il'yr à Rivebrume. Les deux **pistoliers drows** (voir l'annexe B) se mettent à couvert derrière la *Folie du kraken* (zone D1) en attendant d'être secourus. Quand les personnages arrivent face à eux, Fel'rekt et Krebbyg tentent de gagner du temps jusqu'à ce que le véhicule qui les mènera en sûreté arrive. Si l'un ou l'autre des drows est vaincu, le second lance la pierre dans le port pour éviter qu'elle ne tombe entre des mains ennemies. Un personnage peut retrouver la pierre s'il utilise un sort de *détection de la magie* qui lui permet de déterminer son emplacement sous l'eau.

Gros cracheur

Un dragon-tortue mécanique surnommé Gros cracheur a été coulé dans le port de Deepwater il y a près d'un siècle. Des gnomes lantanais au service de Jarlaxle ont réussi à le réparer. Deux rounds après que les personnages ont acculé Fel'rekt et Krebbyg, Gros cracheur émerge à proximité du ponton à 5 lors du décompte d'initiative, assez près de la structure pour que les drows puissent sauter sur sa carapace couverte de patelles lors de leur prochain tour.

Durant le round qui suit son apparition, la machine relâche un nuage de vapeur sur le ponton, sous la forme d'un cube de 9 mètres d'arête, puis s'éloigne à une vitesse de nage de 6 mètres. Toute créature qui se trouve dans le nuage de vapeur doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. Une créature subit 22 (4d10) dégâts de feu sur un échec et moitié moins sur une réussite. Gros cracheur ne peut cracher son nuage de vapeur qu'une seule fois. Chaque tour qui suit, il parcourt en nageant une distance de 12 mètres en direction du vaisseau amiral de Jarlaxle, le *Tape-à-l'œil*, qui mouille au milieu de la baie, à 1,5 kilomètre de là.

Gros cracheur possède une CA 18, 75 points de vie et il est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques. S'il est réduit à 0 point de vie, il coule une nouvelle fois au fond du port de Deepwater. Si les drows sont toujours sur son dos quand il coule, ils peuvent parcourir la distance qui les sépare du *Tape-à-l'œil* à la nage, mais ils gagnent deux niveaux d'épuisement à cause de l'eau froide et de la fatigue.

Si les drows sont vaincus alors qu'ils se trouvent sur le dos de Gros cracheur, la *pierre de Golorr* glisse sur la carapace du dragon-tortue mécanique et tombe dans l'eau du port. En fonction de la profondeur de l'eau, les personnages devront peut-être emprunter le *submersible de Kwalish* de Grinda Garloth afin de la récupérer.

La rencontre suivante

Si un personnage s'harmonise avec la *pierre de Golorr*, celle-ci lui dévoile l'emplacement de la chambre forte des dragons, sous un vieux moulin à vent en pierre dans le quartier Maritime, ainsi que les trois clés nécessaires à son ouverture. Quand les personnages sont prêts à se rendre sur les lieux, enchaînez avec la rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé ».

Rivebrume : hiver

Les personnages se rendent à Rivebrume afin de retrouver l'homme qu'ils pensent être en possession de la *pierre de Golorr*. Sur le chemin, l'homme a demandé à son fiacre de faire un bref arrêt dans le quartier du Château afin de déposer son amie. C'est maintenant elle qui est en possession de la pierre, et les personnages le découvriront en interrogeant l'homme, un barde nommé Agorn Fuoco.

Agorn a fait si bonne impression sur Manshoon que celui-ci lui a fait rapidement gravir les échelons de l'organisation. Cependant, sa vie est plutôt décevante sur les autres plans. Il ne connaît en effet pas la célébrité à laquelle il aspire, et n'a pas gagné les richesses qu'il estime mériter. Il a adopté le credo du Zentharim selon lequel le pouvoir appartient à ceux qui le méritent et il en est venu à considérer le Réseau noir comme une sorte de famille. Agorn est venu à Rivebrume pour rendre visite à un membre de sa véritable famille, sa mère, qui est gravement malade et vit dans le dénuement le plus total.

Un fiacre en attente

Le fiacre qui a transporté Agorn Fuoco à travers le blizzard jusqu'à Rivebrume attend à la périphérie du quartier. Les deux **chevaux de trait** frappent impatiemment la neige du sabot. La conductrice, Rowan Evenwood (humaine chondathienne, **roturière**, LB) a reçu un bonus pour attendre le retour d'Agorn. Celui-ci a quitté le fiacre en toute hâte et elle ignore combien de temps elle doit l'attendre, mais sa patience a des limites.

Un accueil glacial

Rivebrume est balayée par un blizzard qui transforme ses demeures pourrissantes en formes sombres et menaçantes qui se dessinent derrière des voiles de neige tourbillonnante. L'eau qui entoure le ponton est gelée et des **roturiers** sans le sou, emmitouflés dans des guenilles se blottissent autour de feux de camp crachotants en espérant se réchauffer un peu. Ces individus se montrent méfiants envers toute personne qu'ils ne reconnaissent pas et sont loin d'être accueillants, même envers quelqu'un qui se montre charitable. S'ils en avaient l'ombre d'une opportunité, ils n'hésiteraient pas à arracher les vêtements du dos des personnages.

Escapades glacées

Trois enfants des rues portant des capes et des gants usés sont en train de jouer sur la glace qui entoure les docks. Ils apparaissent par intermittence en pleine bataille de boules de neige, riant, et oublieux du blizzard qui met à rude épreuve les structures au-dessus d'eux (voir la section « Les trois enfants des rues », page 63).

Quand les enfants aperçoivent les personnages pour la première fois, ceux-ci éveillent leur curiosité. Les gamins se considèrent eux-mêmes comme des sortes d'aventuriers et ils sont prompts à admirer et tenter d'imiter ceux qu'ils croisent. Squiddly a même l'audace de jeter une boule de neige à l'un d'entre eux (bonus de +0 pour toucher). Les enfants connaissent Agorn Fuoco car il vivait auparavant à Rivebrume et y jouait de la musique. Ils proposent aux personnages de les guider jusqu'à la demeure de sa mère.

Une mère et son fils

Choisissez l'un des bâtiments non identifiés de la carte 4.2, qui deviendra la résidence des Fuoco. Agorn Fuoco (humain turamien, **barde**, NM ; voir l'annexe B) se trouve à l'intérieur, en train d'essayer d'étouffer Marta (humaine turamienne, **roturière**, N), sa mère alitée, avec le sac qu'elle utilise en guise d'oreiller. C'est le visage couvert de larmes de joie et de tristesse qu'Agorn est en train de couper les liens qui le rattachent à son ancienne famille pour embrasser pleinement sa nouvelle, le Zentharim. Les personnages peuvent intervenir et l'empêcher de commettre un matricide en le maîtrisant avant que la femme étouffe.

Il a fini par commettre cet acte à cause de la pièce qu'il a vu jouer au théâtre et de son amie Amath Sercent, à qui il a confié la *pierre de Golorr*. Il refuse de révéler où se trouve la pierre, mais les personnages peuvent le rendre plus bavard en utilisant la magie. Les personnages peuvent également interroger la conductrice du fiacre, Rowan Evenwood, qui a déposé l'amie d'Agorn sur le chemin de Rivebrume. Amath vit dans une vieille tour du quartier du Château qui est surnommée la flèche Jaune.

Des Zhents dans le vent

Alors que les personnages s'apprêtent à quitter la maison des Fuoco, avec ou sans Agorn comme prisonnier, ils se trouvent encerclés par neuf **malfrats** du Zhentarim. Ils sont prêts à se battre jusqu'à la mort pendant qu'Agorn tente de s'enfuir. S'il réussit, les personnages le rencontreront peut-être de nouveau au chapitre 8.

Alors que les Zhents attaquent et qu'Agorn tente de fuir, les personnages entendent un hurlement d'enfant venant de la direction opposée. À travers les flocons de neige tourbillonnants, ils constatent qu'un des gamins, Jenks, a traversé une fine couche de glace et risque maintenant de couler au fond de l'eau. Ses deux amis tentent de le tirer hors du trou, mais il est trop lourd. Les enfants sont à environ 9 mètres de distance. Si un personnage se trouve à portée de bras de Jenks, il peut utiliser une action pour tenter de tirer le garçon hors de l'eau grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 11. Si aucun adulte ne vient aider Jenks dans la minute qui suit sa chute à travers la glace, il coule sous la surface et commence à se noyer dans l'eau glacée.

Si le combat tourne à l'avantage des Zhents, les personnages peuvent recevoir de l'aide sous deux formes : Deux **espions** des Ménestrels envoyés par Remallia Sylvasile (voir l'annexe B) arrivent sur les lieux. Ils s'appellent Salazar Lorrance (humain téthyrien, CB) et Mavia Oxlander (humaine chondathienne, NB). Si les aventuriers ont du mal à prendre rapidement le dessus dans le combat, Grinda Garloth (voir la zone D2) intervient et utilise sa magie pour les aider.

La rencontre suivante

Maintenant qu'ils ont reçu des informations d'Agorn Fuoco ou de la conductrice du fiacre, les personnages peuvent avoir envie se rendre à la flèche Jaune, dans le quartier du Château. Enchaînez avec la rencontre 7, « La vieille tour ».

Rencontre 3 : La poursuite dans la rue

Pour cette rencontre, utilisez la table des Complications des poursuites urbaines qui se trouve au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. La poursuite se déroule comme une expérience du « théâtre de l'esprit ». Vous pouvez donc mener cette rencontre sans avoir à utiliser de carte. La poursuite se faisant en extérieur, n'oubliez pas de prendre en compte les effets climatiques.

La poursuite dans la rue : printemps

Un **kenku** de mèche avec la Guilde de Xanathar s'est emparé de la *pierre de Golorr* et a pris la fuite dans la rue. Quand les personnages le prennent en chasse, celui-ci a 18 mètres d'avance sur eux.

Si, à un moment ou un autre de la poursuite, il est neutralisé, un autre **kenku** caché par la pluie ou la brume se joint à la course et est le prochain à agir dans le décompte d'initiative. Il apparaît soudain, attrape la pierre et s'enfuit avec.

La rencontre suivante

Au moment où les personnages sont sur le point d'attraper le kenku, ou quand vous voulez mettre fin à la poursuite, la créature se faufile dans la vieille tour. Enchaînez avec la rencontre 7, « La vieille tour ».

La poursuite dans la rue : été

Les personnages se sont lancés à la poursuite de Willifort, le valet doppelganger du seigneur Cassalantre, qui les précède en fiacre ou à pied. La course-poursuite se déroule dans des rues bondées, devant une foule ébahie.

Si vous n'avez pas noté la distance séparant le doppelganger des personnages, partez du principe que ces derniers se trouvent à 36 mètres de leur proie au début de la poursuite si Willifort est dans le fiacre ou à 18 mètres s'il est à pied. Le fiacre a un modificateur d'initiative de +0 et Willifort se déplace avec lui. Une créature qui se trouve dans le fiacre n'a pas besoin de lancer de dé dans la table Complications des poursuites urbaines lors de son tour.

Des rues bondées

Si Willifort s'échappe en fiacre, son chemin se trouve bloqué au troisième round de la poursuite par une foule importante qui occupe la rue et force le véhicule à s'arrêter. (Si la poursuite se déroule pendant le jour des Fondateurs, la foule est composée de citoyens participant à la liesse.) Dès que son tour arrive, le doppelganger saute de la diligence et entreprend de traverser la foule à pied.

Toute créature qui se trouve dans la foule bénéficie d'un abri partiel et toute attaque qui rate la créature à cause de cet abri touche à la place un innocent **roturier**.

Si Willifort est neutralisé, un corbeau plonge brusquement des toits et est le prochain à agir dans le décompte d'initiative. Il attrape la pierre et s'enfuit avec. Ce corbeau est un **diablotin** métamorphosé au service de dame Cassalantre.

Les enfants des rues

La poursuite prend fin quand trois enfants des rues (voir la section « Les trois enfants des rues », page 63) volent la pierre, soit en la dérobant discrètement au doppelganger, soit en tirant une flèche de jouet sur le corbeau qui lâche la pierre.

Une fois qu'ils ont la pierre, les trois enfants disparaissent dans la foule. Si le doppelganger Willifort est toujours opérationnel, il continue sa fuite, convaincu d'être toujours en possession de la pierre. Si le diablotin est présent, il devient invisible et vole en cercles au-dessus de la foule, tentant en vain de repérer la pierre.

Par une action, un personnage peut tenter de fouiller du regard la rue bondée de gens avec un test de Sagesse (Perception) DD 17. S'il réussit, il repère une plaque d'égout en fer qui n'a pas été fermée correctement. En la soulevant, les personnages découvrent une échelle métallique qui descend de trois mètres sous terre et permet d'accéder à un tunnel dans les égouts. Les personnages qui y descendent entendent des éclaboussures et des voix d'enfants au loin. Ils peuvent alors décider de les suivre. (Les enfants se tiennent par la main dans le noir et sont guidés par Squiddly qui possède vision dans le noir)

La rencontre suivante

Si les personnages suivent les enfants des rues dans les égouts, enchaînez avec la rencontre 9 « Le réseau de caves ».

La poursuite dans la rue : hiver

Après avoir quitté le théâtre, les personnages reprennent la traque de Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B), l'espionne Zhente en fuite. Au terme d'une course effrénée dans les rues enneigées, les personnages finissent par la rattraper ou abandonner la poursuite. Elle commence avec 9 mètres d'avance sur eux. Si elle est forcée de faire un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde à cause d'une complication de poursuite, elle est avantagée. En outre, elle peut utiliser l'action se précipiter pendant la poursuite sans avoir besoin de faire de test de Constitution pour éviter l'épuisement.

Où est la pierre ?

Si les personnages la rattrapent, Vévette se rend. Elle fait confiance à la loi pour éviter d'être trop malmenée et sait qu'elle n'a rien fait qui puisse mener à son arrestation. Vévette n'a plus la *pierre de Golorr* en sa possession. Elle s'en est débarrassée au théâtre. Elle refuse de révéler à qui elle l'a remise, mais les personnages peuvent la forcer à divulguer cette information à l'aide d'un sort de *charme-personne* ou d'une magie similaire.

Si les personnages reviennent au théâtre, **Remallia Sylvasile** (voir l'annexe B) leur fait signe de s'approcher et leur dit qu'elle a vu deux personnes quitter le théâtre et monter dans une diligence peu de temps après leur départ. L'un d'entre eux est un barde nommé Agorn Fuoco et l'autre une femme que dame Sylvasile ne connaît pas.

Remallia et Vévette savent toutes deux qu'Agorn passe une partie de son temps dans le dangereux secteur de Rivebrume, sur les docks.

La rencontre suivante

Enchaînez avec la rencontre 2, « Rivebrume ».

Rencontre 4 : Le mausolée

La Cité des morts est un parc public parsemé de mausolées. La nuit, le parc est fermé et deux soldats de la garde municipale (**gardes**) sont postés devant chaque entrée. Un personnage peut escalader le mur sans se faire repérer s'il réussit un test de Dextérité (Discrétion) DD 15.

Au crépuscule, des centaines de *globes à la dérive* voyagent depuis les quartiers habités de la ville jusqu'à la Cité des morts. Ils passent la nuit ici puis se dispersent et retournent en ville à l'aube. Personne ne sait ce qui motive ce comportement.

Sire Ambrose Aubéternelle (humain téthyrien, **chevalier**, LB), un vieux serviteur de Kélemvor (le dieu des morts) patrouille dans le cimetière du crépuscule à l'aube afin de tenir à distance les pilleurs de tombes et de s'assurer que les morts restent à leur place. Les personnages qui se glissent discrètement dans le cimetière ont 30 pour cent de chances de le rencontrer. Si cela arrive, il les escorte hors du parc ou alerte la garde municipale s'ils refusent de quitter les lieux.

Les zones du mausolée

Dans le mausolée, les pièces font 2,40 mètres de haut et sont reliées les unes aux autres par des portes et des couloirs de 1,80 mètre de haut.

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.3.

M1. Le rez-de-chaussée

Sauf si le texte décrivant une rencontre précise autre chose, la double porte de pierre du mausolée est fermée. Un personnage peut crocheter le verrou avec des outils de voleur s'il réussit un test de Dextérité DD 15. Il est également possible de forcer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

À l'intérieur, les armoiries de la famille ont été gravées dans le sol entre quatre luxueux cercueils de marbre. L'identité de chaque occupant est gravée sur le couvercle de son cercueil. À l'intérieur ne se trouvent plus que de la poussière et des os.

M2. Les cryptes souterraines

Des appliques murales vides sont installées aux murs. Le sol est couvert de poussière et de nombreuses toiles d'araignées qui témoignent de l'abandon des lieux. Des cercueils de pierre reposent dans des alcôves et ne contiennent rien de plus que de la poussière et des os.

Le mausolée : printemps

Cette rencontre débute quand les personnages arrivent devant le mausolée des Garloth afin de trouver la *pierre de Golorr*. Une fois face au mausolée, ils découvrent que la porte d'entrée à double battant est ouverte.

Le rat de Grinda Garloth est arrivé plus tôt, mais la porte était déjà ouverte et des pilleurs de tombes se trouvaient à l'intérieur. Ceux-ci ont tué le rat, pris la pierre et se sont enfuis avec les squelettes des aïeux de Grinda. Les personnages qui fouillent la crypte pillée ne trouvent aucune trace du rat ni de la pierre, mais l'un des pilleurs de tombes a laissé un indice (voir la section « L'indice dans la crypte » ci-dessous). Au moment où les personnages quittent le mausolée, ils sont attaqués par des membres de la Guilde de Xanathar qui tentent eux aussi de mettre la main sur la pierre.

L'indice dans la crypte

Les personnages qui fouillent les cryptes souterraines trouvent une clé d'acier étincelante sur le sol couvert de poussière. L'un des pilleurs de sépultures l'a fait tomber pendant qu'il fouillait la crypte.

Les personnages peuvent emporter la clé dans le quartier des Docks à la maison du Métal et des Merveilles, le siège du splendide ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe, ou chez n'importe quel serrurier local. Dans un endroit ou l'autre, la clé est identifiée comme étant le travail d'une serrurière naine du nom d'Elaspra Ulmarr, qui réside dans le quartier Marchand. Si les personnages rendent visite à Elaspra dans sa boutique, elle leur apprend qu'elle a fait cette clé pour un client qui a acheté un de ses

excellents verrous. Elle a même installé le verrou pour lui. Elaspra est réticente à divulguer le nom de son client ou son adresse. Elle a cependant beaucoup de respect pour les Ménestrels. Un personnage qui appartient à cette faction et peut le prouver en lui montrant une broche de Ménestrel peut la convaincre de partager ce qu'elle sait en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 13. Un personnage qui prétend être un Ménestrel peut également la tromper s'il réussit un test de Charisme (Supercherie) DD 16.

Sinon, les personnages doivent soit recourir à la magie pour la forcer à divulguer ce qu'elle sait, soit trouver un moyen d'accéder à ses factures, qui se trouvent dans un coffre-fort de fer qu'ils peuvent ouvrir à l'aide du sort *déblocage* ou d'une magie similaire. Un personnage peut également trouver la combinaison du coffre-fort s'il réussit trois tests de Dextérité (Investigation) DD 20 d'affilée. Chacune de ces tentatives de crochetage du coffre coûte une action.

Les personnages apprennent via Elaspra ou ses archives qu'elle a vendu la clé à un homme appelé Volkarr Kibbens et qu'il vit dans un vieux moulin à vent dans le quartier Sud. La clé est celle de son appartement, qu'il partage avec un autre homme appelé Urlaster Ghann.

L'embuscade de la Guilde de Xanathar

Au moment où les personnages quittent le mausolée, ils sont abordés par quatre **duergars** membres de la Guilde de Xanathar qui ont réussi à tromper la vigilance des gardes du cimetière grâce à leur invisibilité. Leur chef Gorath hèle les personnages en nain et leur demande de lui remettre la *pierre de Golorr*. Il refuse de les croire s'ils lui disent qu'elle n'est pas en leur possession. Si la pierre ne leur est pas remise rapidement, les duergars s'agrandissent et attaquent. Xanathar épie le combat par l'intermédiaire d'un **observateur** (voir l'annexe B), qui se tient à distance et tente de passer inaperçu.

Si cette rencontre se déroule de nuit, il y a 50 pour cent de chances qu'Ambrose Aubéternelle soit attiré par le bruit du combat et vienne sur les lieux. Il arrive après que deux duergars ont été vaincus. Les personnages peuvent le convaincre qu'ils ne sont pas des pilleurs de tombes en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 15. S'ils se montrent polis, Ambrose les escorte hors de la Cité des morts et les avertit de ne pas recommencer à s'introduire illicitement dans le parc. Sinon, il tente de les maîtriser et de les livrer à la garde municipale.

La rencontre suivante

Une fois qu'ils ont réussi à retrouver le propriétaire de la clé, les personnages peuvent se diriger vers le quartier Sud pour y chercher Volkarr Kibbens. La séquence du printemps continue avec la rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé ».

Les antres des antagonistes

Les chapitres 5 à 8 décrivent les antres des antagonistes principaux. Les personnages peuvent explorer ces antres pour plusieurs raisons, dont :

- Perturber les opérations de l'antagoniste
- Obtenir une audience avec un antagoniste (peut-être pour négocier une trêve ou une alliance)
- Remplir une mission spéciale pour une faction (voir « Rejoindre des factions » page 34)
- Suivre une fausse piste laissée par un autre antagoniste
- Voler la *pierre de Golorr* si l'antagoniste la possède, ou découvrir des indices sur son emplacement s'ils ont perdu sa trace

Le mausolée : été

Les personnages se rendent à la Cité des morts, qui est ouverte au public de l'aube au crépuscule. Sur le frontispice d'un mausolée bien entretenu, ils peuvent lire le nom CASSALANTRE. La porte extérieure est verrouillée quand les personnages arrivent pour récupérer la *pierre de Golorr*. Si l'un d'entre eux réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il remarque qu'elle a été ouverte récemment, comme le montrent des traces dans la poussière qui couvre le sol. Un personnage peut crocheter la serrure à l'aide d'outils de voleur s'il réussit un test de Dextérité DD 15. On peut lancer *déblocage* ou une magie similaire pour ouvrir la porte.

Au niveau supérieur, des traces de pas s'entrecroisent sur le sol couvert de poussière. Si les personnages fouillent la crypte souterraine, ils trouvent les corps de trois humains, deux hommes et une femme, tous trois vêtus de robes à capuches. À y regarder de plus près, la femme respire encore (elle est inconsciente avec 0 point de vie).

Laissée pour morte

Les trois membres de secte étaient des membres de bas rang du culte d'Asmodée mené par Victoro Cassalantre. Ils ont été trahis par deux fanatiques de secte agissant sur les ordres du seigneur Cassalantre, qui ne veut pas seulement récupérer la *pierre de Golorr*, mais également, par précaution, éliminer les membres de son organisation qui en savent trop sur l'artefact. Ces trois individus sont tombés sous les coups de dagues et de sorts de *blessure*.

La survivante se nomme Vaelle Lurval (humaine téthyrienne **membre de secte**). C'est une fleuriste waterdavienne de 30 ans. Son petit ami Holiver Brisdegouverne gît, mort, à ses côtés. C'est lui qui l'a introduite dans la secte. L'autre mort se prénomme Kaeth Dingdeguerre.

Si Vaelle est soignée, elle reprend conscience. Elle révèle aux personnages que les fanatiques de secte Arn Xalrondar et Seffia Naelryke ont sûrement emporté la pierre au vieux moulin à vent du quartier Sud, où ils tiennent des cérémonies en l'honneur d'Asmodée. Vaelle peut indiquer aux personnages comment s'y rendre, ou les guider elle-même si elle est complètement guérie, afin de venger son amant assassiné.

Vaelle pense que les fanatiques ont agi de leur propre chef et non sur ordre du seigneur Cassalantre. Elle ne révèle pas que les Cassalantre sont à la tête du culte, sauf si elle y est contrainte par magie.

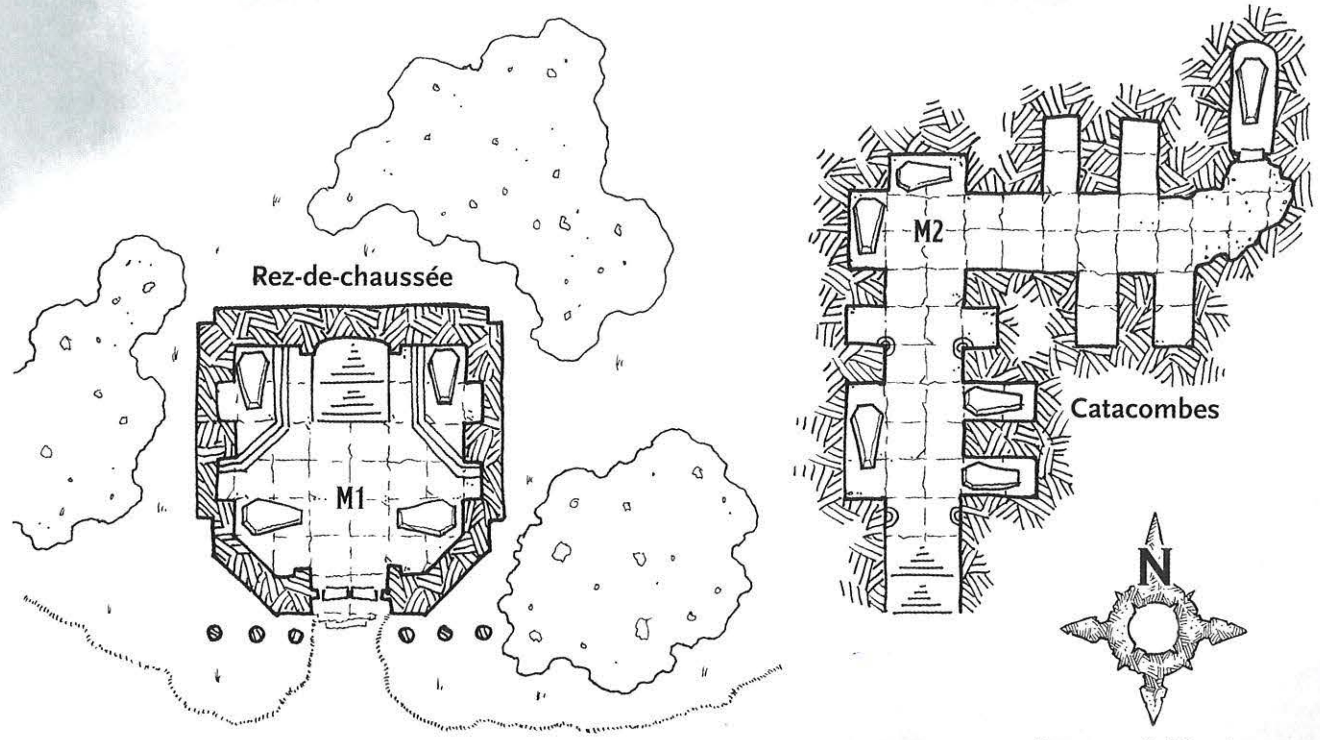
La rencontre suivante

Enchaînez avec la rencontre 10 « Le moulin à vent réaménagé ».

Le mausolée : hiver

La *pierre de Golorr* a révélé que la chambre forte des dragons se trouve sous le mausolée de la famille Brandath, dans la Cité des morts. Il est peu probable que les personnages sachent que les Brandath sont une vieille famille de la ville. Le seigneur Dagult Neverember a épousé une fille de cette famille pour sa richesse et c'est elle qui lui a donné son fils Renaer. C'est avec une certaine ironie que Neverember a fait de la famille de sa défunte épouse la gardienne de l'or qu'il a détourné. S'il l'apprenait, Renaer Neverember en serait horrifié, mais pas véritablement surpris.

Le cimetière est couvert d'un tapis de neige et, si quelques visiteurs viennent en admirer la beauté même au cœur de l'hiver, le blizzard tient la majorité des gens à distance. Le mausolée en ruine est scellé. Le nom



Carte 4.3 : Le mausolée

BRANDATH a été gravé sur le frontispice. De grands ormes et bouleaux entourent la structure et l'abritent du mieux qu'ils le peuvent de leurs branches nues.

Le gardien sylvanien

Le plus grand des arbres qui se trouve devant l'entrée du mausolée est un **sylvanien**. Il s'éveille quand une ou plusieurs créatures approchent de l'entrée et gronde : « Seuls les membres de la famille Brandath sont bienvenus ici ! Partez ! » Le climat hivernal rend le sylvanien d'humeur massacrante.

Si une personne qui ne fait pas partie de la famille Brandath tente d'ouvrir le mausolée, il anime deux arbres proches et passe à l'attaque. Le sylvanien et ses alliés animés sont trop gros pour pénétrer dans le mausolée.

Les personnages peuvent tuer le sylvanien, tenter de se faufiler à côté de lui, ou se retirer pour en apprendre plus sur la famille Brandath. Au bout d'une journée de recherches suivie d'un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi, les personnages découvrent qu'ils connaissent un Brandath : Renaer Neverember. S'ils demandent à Renaer de les faire pénétrer dans le mausolée des Brandath, il accepte. Le sylvanien peut sentir le sang des Brandath qui coule dans les veines de Renaer et il lui permet donc de pénétrer dans le mausolée, en compagnie de ceux qu'il présente comme ses amis. Quand Renaer passe devant lui, il lui dit : « Votre mère était une personne adorable. »

Le glyphe de protection

Un *glyphe de protection* a été lancé sur les premières marches qui mènent au niveau souterrain. Il se déclenche si une créature humanoïde passe sur cette marche. Il est impossible de repérer ce glyphe sans avoir auparavant balayé la poussière qui recouvre le sol par un sort de *bourrasque* ou un autre moyen. Une fois la poussière balayée, un personnage remarque le glyphe s'il inspecte les marches et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15.

Quand il se déclenche, le glyphe cause une explosion de feu magique dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Ce feu contourne les angles. Chaque créature qui se trouve dans la zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 22 (5d8) dégâts de feu sur un échec, moitié moins sur une réussite. Le glyphe disparaît une fois qu'il a été déclenché.

Le dernier repos d'Uld

Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une aura de transmutation émane de l'un des cercueils de pierre qui reposent dans le niveau souterrain. Ce cercueil contient les os brisés d'Uld Brandath, un magistère waterdavien mort il y a plusieurs décennies dans un accident improbable. (Une gargouille s'est descellée du coin d'un bâtiment gouvernemental et lui est tombée dessus, l'écrasant.) Six **mains rampantes** faites à partir des mains de meurtriers qu'Uld a condamnés à mort gardent ses restes. Les mains mortes-vivantes bondissent pour attaquer quiconque soulève ou repousse le couvercle du cercueil.

Le trésor. Au milieu des os d'Uld repose un *bandeau d'intelligence* que les personnages peuvent récupérer une fois qu'ils ont éliminé les mains rampantes.

Le chemin menant à la chambre forte

Le mur est de ce niveau souterrain semble s'être effondré. Il s'agit en réalité d'une illusion derrière laquelle se trouve un passage de 3 mètres de large, intact, qui descend en

pente douce. Les personnages peuvent traverser l'illusion, qui n'a aucune substance, ou la détruire à l'aide d'un sort de *dissipation de la magie*. Le tunnel se prolonge en descendant doucement sur des dizaines de mètres et s'élargit graduellement jusqu'à atteindre 6 mètres de large devant les portes de la chambre forte des dragons.

Complications des poursuites sur les toits

d20	Complication
1	Vous vous trouvez face à un espace de 3 mètres séparant deux toits. Vous pouvez traverser cet espace en sautant si votre Force est de 10 ou plus (chaque mètre franchi ainsi vous coûte un mètre de déplacement) et vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 ou tomber à la réception et donc finir votre saut à terre sur le toit que vous venez de rejoindre. Vous pouvez aussi traverser cet espace en utilisant une corde de 3 mètres de long tendue entre les deux toits ; chaque mètre parcouru sur la corde vous coûte 2 mètres de déplacement.
2	Vous arrivez face à un toit qui se trouve 3 mètres plus haut que celui sur lequel vous vous trouvez. Faites un test de Force (Athlétisme) DD 10. Sur un échec, la différence de hauteur est considérée comme 3 mètres de terrain difficile.
3	Vous arrivez face à un toit qui se trouve 3 mètres plus bas que celui sur lequel vous vous trouvez. Faites un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour sauter sans vous faire mal. Sur un échec, vous subissez des dégâts de chute et finissez votre saut à terre sur le toit inférieur.
4	Le toit est glissant. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Sur un échec, vous vous retrouvez à terre sur le toit.
5	Vous posez le pied sur une section de toit pourrie, qui s'effondre sous votre poids. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Sur un échec, vous traversez en partie le toit et restez coincé dans le trou. Vous êtes alors considéré comme à terre et entravé. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action pour faire un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 10. Sur une réussite, vous mettez fin à ces effets.
6	Des tuiles se dérobent sous vos pieds. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Sur un échec, vous tombez à terre et glissez de 3 mètres dans le sens de la pente.
7	Un élément, comme une cheminée ou une girouette, se trouve sur votre passage. Faites un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. Sur un échec, considérez cet obstacle comme 1,50 mètre de terrain difficile.
8	Vous faites peur à un groupe d'oiseaux qui nichaient sur le toit et ils s'envolent tout autour de vous. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Sur un échec, considérez la zone où volent les oiseaux comme 3 mètres de terrain difficile.
9	Vous déclenchez un *glyphe de protection* installé sur le toit pour décourager les voleurs. Faites un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. Sur un échec, vous êtes ciblé par le sort *fou rire de Tasha*, dont l'effet dure 1 minute.
10	Quelqu'un qui se trouve au sol lance une pierre, une boule de neige ou un projectile similaire dans votre direction. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Sur un échec, l'attaque ne vous inflige aucun dégât mais vous distrait et vous devez considérer le prochain 1,50 mètre comme un terrain difficile.
11-20	Aucune complication.

Rencontre 5 : La poursuite sur les toits

Cette rencontre utilise les règles relatives à la poursuite présentées au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Elle utilise également la table Complication des poursuites sur les toits, qui ne s'applique qu'aux créatures qui se déplacent sur les toits à pied. Les créatures volantes n'ont pas besoin de lancer de dés dans cette table.

La poursuite sur les toits : été

Les personnages tentent de rattraper trois **diables épineux** qui volent bas au-dessus des toits afin de ne pas être repérés par la cavalerie du Griffon de Waterdeep. Les diables ont 30 mètres d'avance sur les personnages au début de la poursuite.

Si le diable qui porte la *pierre de Golorr* est neutralisé, un de ses camarades attrape l'artefact et s'enfuit avec.

La rencontre suivante

Au moment où les personnages sont sur le point de mettre la main sur la pierre ou quand vous voulez mettre fin à la poursuite, tous les diables épineux encore valides s'engagent brusquement dans une ruelle. Si les personnages perdent leurs proies, ils peuvent demander aux passants qui se trouvent au sol s'ils ont vu dans quelle direction les diables sont partis. Enchaînez avec la rencontre 1, « La ruelle ».

La poursuite sur les toits : automne

Les personnages sont en train de poursuivre deux **pistoliers drows** (voir l'annexe B) sur les toits battus par les vents du quartier des Docks. Les drows restent à proximité l'un de l'autre, mais chacun agit individuellement lors du décompte d'initiative.

El'rekt Lafeen et Krebbyg Masq'il'yr commencent avec 12 mètres d'avance sur leurs poursuivants. Ils ne font rien d'autre que se déplacer pendant leur tour et tentent de mettre autant de distance que possible entre eux et les personnages. Fel'rekt a la *pierre de Golorr* au début de la poursuite, mais un pistolier drow peut passer la pierre à l'autre par une réaction tant que la distance qui les sépare n'excède pas 3 mètres.

La rencontre suivante

Les drows courent sur les toits jusqu'à ce qu'ils arrivent au secteur délabré des docks appelé Rivebrume. Les personnages qui ont réussi à tenir la cadence peuvent les suivre jusque-là. Si tous les personnages ont perdu leurs proies de vue, ils peuvent interroger les passants, qui leur indiquent avoir vu des drows se diriger vers Rivebrume. Dans un cas comme dans l'autre, enchaînez avec la rencontre 2, « Rivebrume ».

La poursuite sur les toits : hiver

Une Zhente nommée Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne, **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B) s'est emparée de la *pierre de Golorr* et fuit à toute allure sur les toits gelés en plein blizzard. Les personnages qui veulent la poursuivre démarrent à 18 mètres de leur proie. Ils doivent la rejoindre sur les toits ou la perdre de vue.

Avant de se rallier au Zentharim, Vévette était une cruelle pirate et elle a rapidement gravi les échelons de l'organisation jusqu'à devenir un des lieutenants favoris de



Manshoon. Elle pousse des éclats de rire déments face au danger et adore une bonne course poursuite. Elle connaît bien les rues, les ruelles et les toits de Waterdeep. Si une des complications de la poursuite la force à faire un test ou un jet de sauvegarde, elle est avantagée. En outre, elle peut choisir l'action se précipiter pendant la poursuite sans avoir besoin de faire de test de Constitution pour éviter l'épuisement.

La rencontre suivante

La poursuite ne dure pas plus de 5 rounds, au bout desquels Vévette se laisse tomber au sol et se précipite dans un théâtre. Les personnages qui la perdent de vue peuvent interroger les passants qui se trouvent sur le chemin pour la retrouver. Enchaînez avec la rencontre 6, « Le théâtre ».

Rencontre 6 : Le théâtre

Qu'il soit actuellement ouvert ou fermé, le théâtre possède les caractéristiques suivantes :

- Les plafonds font 3 mètres de haut, sauf dans la zone P5 dont le plafond soutenu par des poutres fait 6 mètres. Les pièces sont reliées entre elles par des passages de 2,40 mètres et des portes de 2,10 mètres de haut.
- Le théâtre est éclairé par des lanternes bénéficiant du sort *flamme éternelle*. Si quelqu'un prononce le mot de commande approprié dans le théâtre, l'intensité de toutes les sources lumineuses dans la salle et les coulisses baisse ; un autre mot de commande permet de leur rendre tout leur éclat. Tous les régisseurs connaissent ces mots de commande.

Les zones du théâtre

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.4.

P1. Le vestibule

Ce luxueux vestibule est couvert d'une moquette rouge et décoré de papier peint ornementé. Des mannequins de bois peints et vêtus de costumes, qui représentent chacun un personnage tiré d'une célèbre pièce, sont disposés ici et là.

P2. Les guichets.

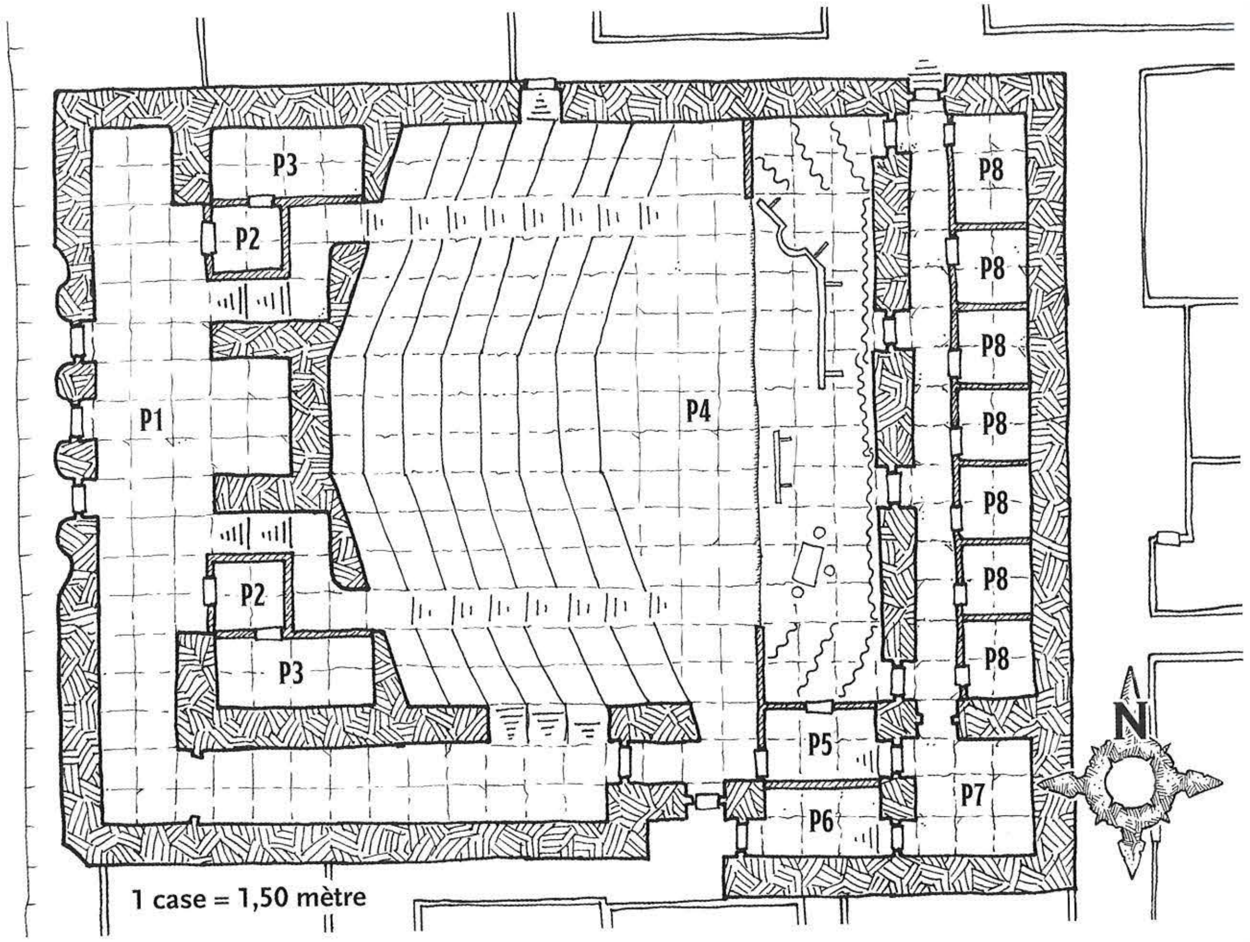
La porte ouest permettant d'accéder à chaque guichet est verrouillée. Il faut réussir un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur pour crocheter la serrure, ou un test de Force (Athlétisme) DD 13 pour forcer la porte. Les clés de ces portes sont en possession des vendeurs de billets et du régisseur.

Un tas de tickets déchirés se trouve sur une petite étagère sous le comptoir du guichet. Avant chaque représentation, les guichets sont occupés par un vendeur de tickets (**roturier**). Les tickets sont vendus 1 pa par personne.

P3. La billetterie

Dans chacune de ces pièces, un bureau installé contre le mur le plus éloigné de la porte contient des carnets, des papiers et un petit coffre.

Le trésor. Les gestionnaires du théâtre possèdent la clé de chacun de ces coffres. Il faut réussir un test de Dextérité DD 12 en utilisant des outils de voleur pour crocheter le verrou, ou un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour forcer le coffre. Pendant une représentation, chaque coffre contient 10d10 pa. Les deux coffres sont vidés après chaque représentation.



Carte 4.4 : Le théâtre

P4. La salle de représentation

La salle de représentation possède les caractéristiques suivantes :

- Sept rangées de sièges rembourrés font face à une scène de bois de 1,50 mètre de haut. Chaque rangée peut accueillir 20 personnes.
- Derrière un rideau rouge se trouvent des décors peints et des accessoires destinés à être utilisés lors de la pièce du moment.

Pendant une représentation, un régisseur (**roturier**) surveille la pièce depuis le fond de la salle, derrière les sièges des spectateurs.

P5. L'annexe

Cette petite pièce située dans les coulisses est peinte en noir et contient une table avec des dagues et épées factices, ainsi que d'autres accessoires. Une arme factice peut servir au combat, mais elle n'inflige qu'un point de dégât contondant sur une attaque réussie.

P6. Le bureau du régisseur.

Un bureau couvert de papiers se trouve dans cette pièce. C'est ici que travaille le régisseur (**roturier**) entre les représentations.

P7. La salle de détente

Un trio de canapés dépareillés et un tapis beige taché meublent cette pièce dont les murs ont été peints en vert clair. C'est ici que les comédiens se réunissent quand ils ne sont pas sur scène ou dans leurs loges.

P8. Les loges

Cette pièce contient des portants à vêtements, des tables disparaissant sous des palettes de maquillage et de grands miroirs aux murs. Pendant ou juste avant une représentation, 1d3 comédiens (**roturiers**) se trouvent dans chaque loge.

Le théâtre : printemps

Théâtre du Flumph Rose, le nom de l'établissement, est écrit sur une enseigne montée sur la façade du bâtiment. Les affiches sur les murs extérieurs présentent les dernières pièces : *Bienvenue chez les Bonnebaies* et *Le Baiser de la lamie*. La première est une comédie présentant les tribulations d'une grande famille de halfelins plongée dans le monde du crime. La seconde est une tragédie racontant l'histoire d'un prince mulhorandi maléfique exilé dans le désert et charmé par une lamie qui le renvoie dans son pays natal en possession de puissants objets magiques afin qu'il le conquière en son nom.

Au petit matin, les coulisses sont pleines de comédiens halfelins en train de revêtir leurs costumes et perruques et de se maquiller en prévision de la pièce de l'après-midi. À la fin de ce spectacle, les comédiens et les musiciens qui assurent la représentation de la tragédie du soir arrivent. La comédienne qui joue le prince maléfique est une femme appelée Yaliek Iltizmar (humaine rashémie, **barde**, N ; voir l'annexe B), qui est également membre des Ménestrels. Elle surveille de près les personnages s'ils rôdent vers les coulisses et partage ses observations avec Remallia Sylvasile (voir l'annexe B) dès qu'elle en a l'occasion. Si Remallia découvre l'emplacement de la chambre forte des dragons, elle s'assure que cette information soit transmise aux Seigneurs de Waterdeep par l'intermédiaire de Mirt.

La propriétaire du théâtre

La propriétaire du Flumph Rose s'appelle Iokaste Daliano (humaine téthyrienne **roturière**, N). Il s'agit d'une veuve d'âge moyen, égoïste et pour qui le théâtre ne présente pas grand intérêt. Le Flumph Rose était la passion de son mari. Pour Iokaste, il s'agit simplement d'un moyen de côtoyer l'élite de la ville. Elle laisse aux metteurs en scène le soin de choisir les pièces et d'engager les comédiens, tandis que son « travail » consiste à rencontrer les invités importants et leur promettre qu'ils seront divertis comme jamais. Elle traite les comédiens et le personnel comme des enfants à moitié délaissés et demande aux personnages qui se rendent au théâtre pour chercher la chambre forte des dragons de partir, sauf si elle trouve un intérêt à leur présence. S'ils font appel à sa cupidité, ils en seront pour leurs frais, car Iokaste voudra alors récupérer l'intégralité du trésor.

Le chemin menant à la chambre forte

Une trappe secrète dont personne ne connaît l'existence se trouve dans le sol de l'une des loges (zone P8). Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour la repérer. Cette dalle de pierre est la cible d'un sort de *verrou magique* et il faut ainsi réussir un test de Force (Athlétisme) DD 30 pour l'ouvrir ou recourir au sort *déblocage* ou à une magie similaire.

Un puits de 9 mètres de profondeur doté d'une échelle en bois se trouve sous la trappe. Au bas de l'échelle, les personnages atteignent un passage de 6 mètres de large qui descend en pente douce sur une trentaine de mètres avant de se terminer face à l'entrée de la chambre forte des dragons.

Souhaits, le dragon féerique

Algondar Daliano, le défunt mari de Iokaste, avait comme compagnon un **dragon féerique** violet appelé Souhaits. Le dragon féerique déteste Iokaste, mais il est resté à son service et, afin d'honorer la mémoire d'Algondar, utilise avec mauvaise grâce sa magie afin d'améliorer la qualité des représentations. Il préfère rester invisible pour passer inaperçu. Iokaste le surnomme ironiquement « le serpent volant ».

Si les personnages menacent le théâtre ou le mettent en danger, Souhaits utilise sa magie pour les déconcerter et les neutraliser. Alors qu'ils progressent vers la chambre forte des dragons, il les suit discrètement sous couvert de son invisibilité. Quand il entend parler de l'or qui se trouve dans la chambre forte, le dragon féerique lance *image miroir* sur lui-même puis devient visible et interpelle les personnages par télépathie. Il leur réclame une part du butin (au moins 5 000 po), menaçant de les dénoncer au guet s'ils refusent. Si les personnages n'accèdent pas à sa requête, il met sa menace à exécution. Le dragon féerique n'a pas de trésor personnel. Il distribue en effet ses gains aux pauvres de Waterdeep : à la nuit tombée, il traverse les cieux de la ville sous forme invisible et laisse des pièces sur le seuil des portes, le rebord des fenêtres, les tables de nuit ou les oreillers des nécessiteux.

Le théâtre : automne

À la fin de leur précédente rencontre, les personnages ne sont toujours pas près de trouver la *pierre de Golorr*. Jarlaxle les attend au théâtre des Sept masques, dans le quartier des Docks. Le théâtre s'adresse à une clientèle de classe modeste, et les capitaines de vaisseau et leurs marins sont admis gratuitement. Le propriétaire du théâtre est un Shou robuste et jovial au bouc tressé qui se fait appeler Rongquan Mystère — il s'agit en réalité d'un des nombreux déguisements de Jarlaxle. Quand Jarlaxle est en déplacement, il confie la gestion des lieux à l'un de ses régisseurs.

Le butin de Sapphiria

Quand les personnages arrivent, toutes les portes sont verrouillées à l'exception de celles qui mènent aux coulisses. Les personnages qui se faufilent dans le théâtre par là voient les comédiens et les machinistes en train de s'affairer et le metteur en scène et le dramaturge en pleine dispute, pendant que le régisseur les regarde d'un air désespéré. Sur scène, les comédiens jouent la pièce et déclament leurs tirades face à une salle presque vide. Assis au premier rang, une pipe en bouche, se trouve **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) sous l'apparence de Rongquan. Cachés dans les ombres à plusieurs endroits de la pièce, quatre **guerriers d'élite drow** montent la garde, prêts à se battre aux côtés de Jarlaxle.

La pièce, *Le Butin de Sapphiria* est une comédie romantique qui raconte les aventures d'une maquerelle aux cheveux bleus qui se prénomme Sapphiria et qui dirige une guilde de voleurs depuis un bordel. Quand un charmant capitaine arrive la cale remplie de butin d'un pays lointain, Sapphiria décide de le dépouiller. S'ensuivent moult bouffonneries quand elle tombe amoureuse du second, qui est deux fois plus jeune qu'elle, alors que le capitaine s'éprend d'elle. Sur un côté de la scène, le décor est celui du pont d'un bateau. L'autre côté ressemble au boudoir d'une maquerelle dans un bordel, avec le chandelier de mauvais goût et la méridienne de rigueur.

Westra Moltimmur (humaine illuskienne, **roturière**, CB avec Perspicacité +2 et Représentation +6) tient le premier rôle féminin. C'est l'un des plus grands trésors de Waterdeep et le reste de l'équipe se montre très protecteur envers elle. Il s'agit d'une septuagénaire qui s'est mariée pas moins de sept fois, a un humour cinglant et est animée d'une grande joie de vivre. Elle est également assez perspicace pour savoir que « Rongquan Mystère » n'est pas celui qu'il prétend être. Elle a vu les elfes noirs qui veillent sur lui et l'a vu communiquer avec eux grâce à une discrète langue des signes (la langue des signes drow).

Parler avec Rongquan

Jarlaxle a ordonné aux régisseurs de lui envoyer tous les visiteurs. Sous l'apparence de Rongquan, il prétend être membre de l'Alliance des seigneurs et se trouver sous l'autorité directe de Laeral Silverhand. Il semble également tout savoir de la rencontre entre les personnages et Laeral (voir la rencontre 1, « La ruelle ») et prétend parler en son nom. Il interroge les personnages sur la *pierre de Golorr* et est déçu de constater qu'elle n'est pas en leur possession. S'ils lui remettent la fausse pierre qu'ils ont récupérée lors de la rencontre 9, « Le réseau de caves », Rongquan se rend immédiatement compte qu'il s'agit d'une contrefaçon.

Si les personnages ne sont pas sûrs de la direction à prendre à partir de là, Jarlaxle partage avec eux les informations suivantes :

« Mes amis, ne perdez pas courage. Le vent souffle dans notre direction ! J'ai appris que Fénérus Castelorage a été arrêté pour vol par le guet et emmené à un tribunal qui se trouve dans le quartier du Château, où il attend d'être jugé par un magistère. Il a sûrement caché la pierre avant sa capture. Vous devez aller lui parler sur-le-champ. Il vous faudra cependant trouver une ruse pour l'approcher. Par contre, je vous déconseille fortement de recourir à la violence, ou vous risquez de devenir ses compagnons de cellule. »

Si les personnages lui demandent pourquoi Laeral Silverhand ne questionne pas Fenerus elle-même ou n'ordonne pas sa libération, Jarlaxle éclate de rire et leur répond qu'il ne serait pas stratégique, politiquement parlant, que le Seigneur manifeste soit aperçu en train de négocier avec un homme accusé de crimes odieux contre la ville.

Jarlaxle pourrait parler à Fenerus lui-même, mais il ne sait pas si le tribunal est protégé ou non contre la magie. Il ne peut pas prendre le risque d'être démasqué et préfère donc envoyer les personnages à sa place. Si les personnages refusent de travailler pour Rongquan, il hausse ses larges épaules et les laisse partir, en se disant qu'ils vont dans tous les cas tenter de parler à Fenerus.

Si les personnages l'attaquent, Jarlaxle sourit, siffle pour appeler ses gardes du corps drow et les attaque. Si les personnages tombent au combat, Jarlaxle et ses gardes stabilisent les mourants avant de les traîner jusqu'à une ruelle enneigée et les abandonner là avec leur équipement. Après le départ des drows, une bise glaciale traverse l'allée et réveille les personnages inconscients.

La rencontre suivante

Si les personnages décident d'aller parler à Fenerus, enchaînez avec la rencontre 8, « Le tribunal ».

Le théâtre : hiver

Au début de cette rencontre, les personnages suivent une bretteuse zhente en fuite qui pénètre dans un théâtre du quartier Marchand appelé le Brizzebrille. Son nom vient de celui de Malkolm Brizzebrille, son défunt propriétaire. L'établissement a récemment connu quelques années difficiles. Malgré l'hiver, il reste ouvert pour subsister, mais il y règne un froid glacial.

Le fantôme de Brizzebrille

Le **fantôme** de Malkolm Brizzebrille accueille tous les visiteurs dans le vestibule (zone P1). Vêtu d'un costume, les cheveux défaits, il flotte en restant la plupart du temps en vue de tous et adresse des gestes de bienvenue et de salutation aux visiteurs. Les gens du coin sont habitués à voir sa forme spectrale et l'entendre se présenter ainsi : « Ne laissez pas, gentilshommes et belles dames, ce visage tourmenté vous effaroucher. Devant vous ne se dresse que votre hôte. Quelle exquise pièce avons-nous concoctée pour vous en ce jour ? Achetez un ticket et découvrez-la ! Vous ne serez pas déçus ! »

Le fantôme bavarde parfois avec les spectateurs. Il est lié au théâtre, car l'âme de Malkolm Brizzebrille n'a pas eu la force de quitter les lieux. Si le théâtre venait à fermer, le fantôme continuerait de le hanter, au risque d'y perdre sa santé mentale. Le seul moyen de forcer l'esprit à partir à jamais serait de raser le théâtre ou de le brûler entièrement.

Des serpents au théâtre

Au terme d'une épuisante course poursuite, Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne, **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B) a acheté un ticket et s'est faufilée dans le théâtre pendant la représentation d'*Un Mariage de sang*, une pièce parlant d'amour, de jalousie et de mort. Il s'agit de l'histoire d'une jeune femme ramenée par un comte dans son château et qui tombe amoureuse de son frère cadet, qui est un homme de foi. La trahison de son aimée ronge le comte jaloux. Il assassine son frère le jour de son mariage et se lance à la poursuite de la mariée qui, désespérée, se jette du haut des remparts. Le comte est maudit par les dieux et transformé en une créature de ténèbres, ainsi condamné à vivre reclus dans son château et à se nourrir de sang. La musique qui accompagne la pièce est jouée par une violoncelliste et deux violonistes.

Dans la salle, trente **roturiers** assistent à la pièce en grelottant. Dans l'assemblée se trouvent également un espion du Zentharim prénommé Agorn Fuoco (humain turamien, **barde**, NM ; voir l'annexe B) et sa compagne Amath Sercent (humaine mulienne, **ecclésiastique** de Baine, LM). Agorn est bouleversé par la pièce et peine à retenir ses larmes tandis qu'Amath lui tapote doucement le bras. Vévette s'assied derrière eux et glisse discrètement la *pierre de Golorr* à Agorn. Au dernier rang, **Remallia Sylvasile** (voir l'annexe B), une membre des Ménestrels qui soupçonne Agorn d'être un Zhent de haut rang, les observe. Elle le suit depuis déjà quelque temps dans l'espoir d'identifier d'autres membres haut placés du Zentharim à Waterdeep. Bien que Remallia soit en apparence seule, les deux violonistes (humains illuskiens (h), **espions**, LB, avec Représentation +5) sont des Ménestrels à ses ordres. Agorn et Amath ne savent pas qu'ils sont surveillés.

L'arrivée des héros

Les personnages doivent normalement acheter des tickets avant d'entrer dans la salle de spectacle. S'ils refusent, le régisseur les poursuit et menace d'appeler le guet.

Si un personnage réussit un test de Sagesse (Perception) DD 14, il repère Vévette dans la pièce obscure. À cet instant, Vévette bondit de sa chaise et s'enfuit par la porte la plus proche, comptant les emmener dans une autre course folle. Remallia et ses camarades Ménestrels observent la scène avec intérêt, mais n'interviennent que si des vies innocentes sont menacées.

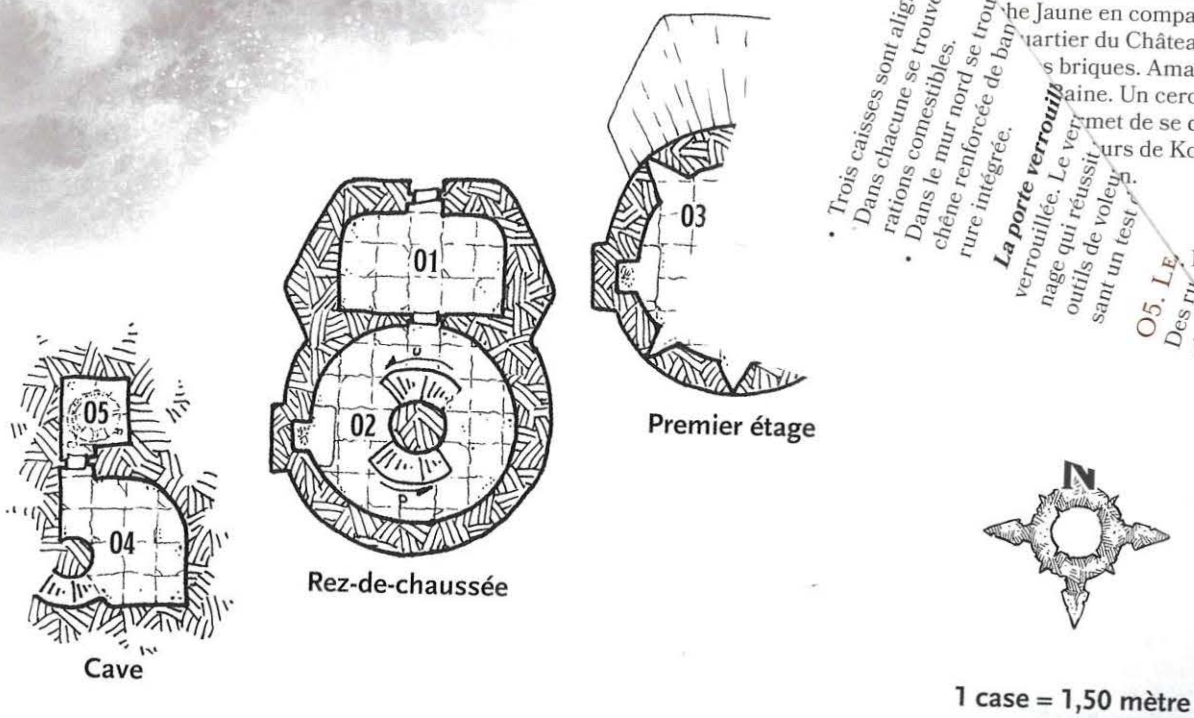
La rencontre suivante

Si les personnages mordent à l'hameçon, enchaînez avec la rencontre 3, « La poursuite dans la rue ». Une fois que les individus qui poursuivent Vévette sont hors de vue, Agorn Fuoco et Amath Sercent profitent de la diversion pour quitter le théâtre par la porte principale et appeler un fiacre

Rencontre 7 : La vieille tour

Les personnages affrontent des ennemis dans une tour en ruine construite il y a plusieurs siècles par un mage waterdavien à moitié oublié. Voici ses caractéristiques :

- Toutes les portes sont déverrouillées, sauf celle qui mène à la zone O5.
- Les pièces ont des plafonds de 4,50 m de haut et sont reliées par des portes de 2,10 m de haut.
- La tour est perpétuellement éclairée par des appliques bénéficiant du sort *flamme éternelle*.



Carte 4.5 : La vieille tour

Les zones de la vieille tour

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.5.

O1. Le vestibule

La porte principale possède un minuscule judas qui se ferme de l'intérieur par un petit rabat métallique. Les murs sont décorés de tapisseries pourrissantes et le sol est couvert de boue et de poussière.

O2. Le rez-de-chaussée

Un escalier en colimaçon permet d'accéder à la cave et aux étages supérieurs de la tour. Une cheminée noire de suie se trouve contre le mur ouest. Les restes calcinés d'un fauteuil en cuir se trouvent à côté du foyer.

O3. Niveau supérieur

Cette pièce était auparavant le laboratoire d'un magicien. Elle possède les caractéristiques suivantes :

- Un chaudron de fer pend à un crochet métallique dans une cheminée couverte de suie. Un portrait représentant un magicien est accroché au mur, au-dessus du manteau de la cheminée.
- Le sol est couvert d'éclats de verre, de fragments de papier calcinés, de morceaux de métal tordus et de fientes d'oiseaux.
- Le reste du mobilier se compose d'une chaise à bascule, une table en bois, et des restes calcinés d'une bibliothèque. Tous sont couverts d'un linceul blanc de toiles d'araignées.
- Des meurtrières percent les murs et des pigeons nichent dans les poutres.

Meurtrières. Chaque meurtrière fait 1,20 mètre de haut pour 30 centimètres de large. Elles sont juste assez grandes pour qu'un Petit personnage ou un personnage de taille Moyenne particulièrement mince se faufile à travers.

Le trésor. Si les personnages fouillent attentivement la salle, ils découvrent un trésor aléatoire, déterminé en lançant un d4 sur la table Trésor de la vieille tour.

Le trésor de la vieille tour

d4	Le trésor
1	Une *baguette de projectiles magiques* calcinée (à chaque fois qu'une charge est dépensée, il y a 50 pour cent de chances pour que rien ne se passe, mais que la charge soit quand même dépensée).
2	Une *potion de soins* mélangée avec une *potion de vol* (si un personnage boit cette mixture, lancez un dé sur la table Miscibilité des potions au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* afin d'en déterminer l'effet).
3	Un *globe à la dérive* fendu qui émet une lumière intermittente mais fonctionne sinon normalement.
4	Un tube à parchemins calciné dans lequel se trouvent deux feuilles de papier vierges qui sont en réalité des *oiseaux de papier* (voir l'annexe A).

O4. Cave

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une petite table ronde en bois entourée de quatre tonnelets en guise de tabourets. Des cartes à jouer usées sont dispersées dessus, quelques-unes ayant glissé au sol.

« Mes amis, ne perdez pas courage. Le vent souffle dans notre direction ! J'ai appris que Fénérus Castelorage a été arrêté pour vol par le guet et emmené à un tribunal qui se trouve dans le quartier du Château, où il attend d'être jugé par un magistère. Il a sûrement caché la pierre avant sa capture. Vous devez aller lui parler sur-le-champ. Il vous faudra cependant trouver une ruse pour l'approcher. Par contre, je vous déconseille fortement de recourir à la violence, ou vous risquez de devenir ses compagnons de cellule. »

Si les personnages lui demandent pourquoi Laeral Silverhand ne questionne pas Fenerus elle-même ou n'ordonne pas sa libération, Jarlaxle éclate de rire et leur répond qu'il ne serait pas stratégique, politiquement parlant, que le Seigneur manifeste soit aperçu en train de négocier avec un homme accusé de crimes odieux contre la ville.

Jarlaxle pourrait parler à Fenerus lui-même, mais il ne sait pas si le tribunal est protégé ou non contre la magie. Il ne peut pas prendre le risque d'être démasqué et préfère donc envoyer les personnages à sa place. Si les personnages refusent de travailler pour Rongquan, il hausse ses larges épaules et les laisse partir, en se disant qu'ils vont dans tous les cas tenter de parler à Fenerus.

Si les personnages l'attaquent, Jarlaxle sourit, siffle pour appeler ses gardes du corps drow et les attaque. Si les personnages tombent au combat, Jarlaxle et ses gardes stabilisent les mourants avant de les traîner jusqu'à une ruelle enneigée et les abandonner là avec leur équipement. Après le départ des drows, une bise glaciale traverse l'allée et réveille les personnages inconscients.

La rencontre suivante

Si les personnages décident d'aller parler à Fenerus, enchaînez avec la rencontre 8, « Le tribunal ».

Le théâtre : hiver

Au début de cette rencontre, les personnages suivent une bretteuse zhente en fuite qui pénètre dans un théâtre du quartier Marchand appelé le Brizzebrille. Son nom vient de celui de Malkolm Brizzebrille, son défunt propriétaire. L'établissement a récemment connu quelques années difficiles. Malgré l'hiver, il reste ouvert pour subsister, mais il y règne un froid glacial.

Le fantôme de Brizzebrille

Le **fantôme** de Malkolm Brizzebrille accueille tous les visiteurs dans le vestibule (zone P1). Vêtu d'un costume, les cheveux défaits, il flotte en restant la plupart du temps en vue de tous et adresse des gestes de bienvenue et de salutation aux visiteurs. Les gens du coin sont habitués à voir sa forme spectrale et l'entendre se présenter ainsi : « Ne laissez pas, gentilshommes et belles dames, ce visage tourmenté vous effaroucher. Devant vous ne se dresse que votre hôte. Quelle exquise pièce avons-nous concoctée pour vous en ce jour ? Achetez un ticket et découvrez-la ! Vous ne serez pas déçus ! »

Le fantôme bavarde parfois avec les spectateurs. Il est lié au théâtre, car l'âme de Malkolm Brizzebrille n'a pas eu la force de quitter les lieux. Si le théâtre venait à fermer, le fantôme continuerait de le hanter, au risque d'y perdre sa santé mentale. Le seul moyen de forcer l'esprit à partir à jamais serait de raser le théâtre ou de le brûler entièrement.

Des serpents au théâtre

Au terme d'une épuisante course poursuite, Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne, **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B) a acheté un ticket et s'est faufilée dans le théâtre pendant la représentation d'*Un Mariage de sang*, une pièce parlant d'amour, de jalousie et de mort. Il s'agit de l'histoire d'une jeune femme ramenée par un comte dans son château et qui tombe amoureuse de son frère cadet, qui est un homme de foi. La trahison de son aimée ronge le comte jaloux. Il assassine son frère le jour de son mariage et se lance à la poursuite de la mariée qui, désespérée, se jette du haut des remparts. Le comte est maudit par les dieux et transformé en une créature de ténèbres, ainsi condamné à vivre reclus dans son château et à se nourrir de sang. La musique qui accompagne la pièce est jouée par une violoncelliste et deux violonistes.

Dans la salle, trente **roturiers** assistent à la pièce en grelottant. Dans l'assemblée se trouvent également un espion du Zentharim prénommé Agorn Fuoco (humain turamien, **barde**, NM ; voir l'annexe B) et sa compagne Amath Sercent (humaine mulienne, **ecclésiastique** de Baine, LM). Agorn est bouleversé par la pièce et peine à retenir ses larmes tandis qu'Amath lui tapote doucement le bras. Vévette s'assied derrière eux et glisse discrètement la *pierre de Golorr* à Agorn. Au dernier rang, **Remallia Sylvasile** (voir l'annexe B), une membre des Ménestrels qui soupçonne Agorn d'être un Zhent de haut rang, les observe. Elle le suit depuis déjà quelque temps dans l'espoir d'identifier d'autres membres haut placés du Zentharim à Waterdeep. Bien que Remallia soit en apparence seule, les deux violonistes (humains illuskiens (h), **espions**, LB, avec Représentation +5) sont des Ménestrels à ses ordres. Agorn et Amath ne savent pas qu'ils sont surveillés.

L'arrivée des héros

Les personnages doivent normalement acheter des tickets avant d'entrer dans la salle de spectacle. S'ils refusent, le régisseur les poursuit et menace d'appeler le guet.

Si un personnage réussit un test de Sagesse (Perception) DD 14, il repère Vévette dans la pièce obscure. À cet instant, Vévette bondit de sa chaise et s'enfuit par la porte la plus proche, comptant les emmener dans une autre course folle. Remallia et ses camarades Ménestrels observent la scène avec intérêt, mais n'interviennent que si des vies innocentes sont menacées.

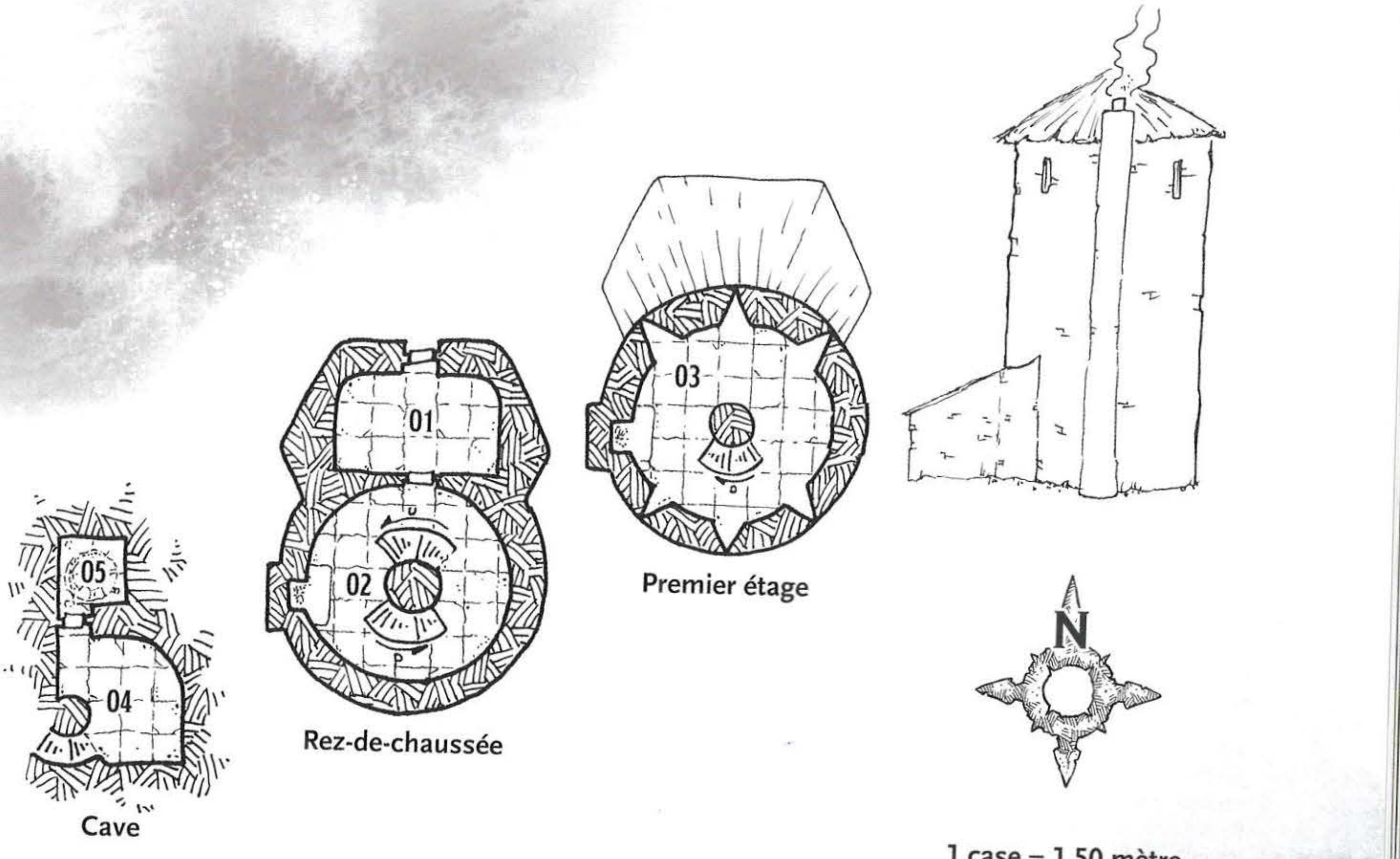
La rencontre suivante

Si les personnages mordent à l'hameçon, enchaînez avec la rencontre 3, « La poursuite dans la rue ». Une fois que les individus qui poursuivent Vévette sont hors de vue, Agorn Fuoco et Amath Sercent profitent de la diversion pour quitter le théâtre par la porte principale et appeler un fiacre

Rencontre 7 : La vieille tour

Les personnages affrontent des ennemis dans une tour en ruine construite il y a plusieurs siècles par un mage waterdavien à moitié oublié. Voici ses caractéristiques :

- Toutes les portes sont déverrouillées, sauf celle qui mène à la zone O5.
- Les pièces ont des plafonds de 4,50 m de haut et sont reliées par des portes de 2,10 m de haut.
- La tour est perpétuellement éclairée par des appliques bénéficiant du sort *flamme éternelle*.



Carte 4.5 : La vieille tour

Les zones de la vieille tour

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.5.

O1. Le vestibule

La porte principale possède un minuscule judas qui se ferme de l'intérieur par un petit rabat métallique. Les murs sont décorés de tapisseries pourrissantes et le sol est couvert de boue et de poussière.

O2. Le rez-de-chaussée

Un escalier en colimaçon permet d'accéder à la cave et aux étages supérieurs de la tour. Une cheminée noire de suie se trouve contre le mur ouest. Les restes calcinés d'un fauteuil en cuir se trouvent à côté du foyer.

O3. Niveau supérieur

Cette pièce était auparavant le laboratoire d'un magicien. Elle possède les caractéristiques suivantes :

- Un chaudron de fer pend à un crochet métallique dans une cheminée couverte de suie. Un portrait représentant un magicien est accroché au mur, au-dessus du manteau de la cheminée.
- Le sol est couvert d'éclats de verre, de fragments de papier calcinés, de morceaux de métal tordus et de fientes d'oiseaux.
- Le reste du mobilier se compose d'une chaise à bascule, une table en bois, et des restes calcinés d'une bibliothèque. Tous sont couverts d'un linceul blanc de toiles d'araignées.
- Des meurtrières percent les murs et des pigeons nichent dans les poutres.

Meurtrières. Chaque meurtrière fait 1,20 mètre de haut pour 30 centimètres de large. Elles sont juste assez grandes pour qu'un Petit personnage ou un personnage de taille Moyenne particulièrement mince se faufile à travers.

Le trésor. Si les personnages fouillent attentivement la salle, ils découvrent un trésor aléatoire, déterminé en lançant un d4 sur la table Trésor de la vieille tour.

Le trésor de la vieille tour

d4	Le trésor
1	Une *baguette de projectiles magiques* calcinée (à chaque fois qu'une charge est dépensée, il y a 50 pour cent de chances pour que rien ne se passe, mais que la charge soit quand même dépensée).
2	Une *potion de soins* mélangée avec une *potion de vol* (si un personnage boit cette mixture, lancez un dé sur la table Miscibilité des potions au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* afin d'en déterminer l'effet).
3	Un *globe à la dérive* fendu qui émet une lumière intermittente mais fonctionne sinon normalement.
4	Un tube à parchemins calciné dans lequel se trouvent deux feuilles de papier vierges qui sont en réalité des *oiseaux de papier* (voir l'annexe A).

O4. Cave

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une petite table ronde en bois entourée de quatre tonnelets en guise de tabourets. Des cartes à jouer usées sont dispersées dessus, quelques-unes ayant glissé au sol.

- Trois caisses sont alignées contre le mur sud. Dans chacune se trouve l'équivalent de 20 jours de rations comestibles.
- Dans le mur nord se trouve une robuste porte de chêne renforcée de bandes de fer et dotée d'une serrure intégrée.

La porte verrouillée. La porte menant à la zone O5 est verrouillée. Le verrou peut être crocheté par un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur. On peut aussi forcer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

O5. Le cercle de téléportation

Des runes occultes ont été inscrites sur le sol de cette pièce vide. Elles forment un cercle de téléportation permanent (voir la description du sort *cercle de téléportation* dans le *Player's Handbook*).

La vieille tour : printemps

La proie insaisissable des aventuriers, un **kenku**, a trouvé refuge dans une vieille tour. Au moment où les personnages atteignent enfin l'entrée de la tour, le kenku a pris un otage et fui jusqu'au niveau supérieur.

Les enfants des rues

Juste avant l'arrivée du kenku, trois enfants s'étaient lancé un défi : entrer dans la tour en ruine. Si cette rencontre se déroule lors de Marée des trolls ou à une date proche, les enfants portent des masques de trolls. Ces non-combattants s'appellent Nat, Jenks et Squiddly (voir la section « Les trois enfants des rues », page 63).

Le kenku a enlevé Squiddly et l'a emmené à l'étage (zone O3). Les personnages rencontrent Nat et Jenks dans la zone O2 et ceux-ci les supplient de sauver leur jeune ami tieffelin.

Affronter le kenku

Le kenku serre la *pierre de Golorr* dans une main griffue et Squiddly dans l'autre. Si elle se trouve acculée, la créature imite le hurlement d'un enfant. C'est sa manière de menacer de blesser l'enfant si les personnages ne partent pas sur-le-champ. Le kenku n'est pas réceptif aux menaces verbales ou aux tentatives de persuasion. Il est cependant possible de l'acheter à l'aide de pièces, de gemmes ou de babioles brillantes. Il relâche la pierre et le garçon en échange de l'équivalent de 100 po de trésor.

Si les personnages et le kenku se trouvent dans une impasse, Squiddly donne un coup de pied dans le tibia de la créature qui le relâche alors. Il court se cacher sous un vieux meuble. Cette action déclenche le combat, car le kenku tire alors son épée.

Si la voie menant aux escaliers est libre, Squiddly les dévale à toute allure pour rejoindre ses amis. Les trois enfants fuient ensemble et disparaissent dans une ruelle non loin.

L'attaque des observateurs

Quand les personnages mettent enfin la main sur la *pierre de Golorr*, trois **observateurs** (voir l'annexe B) pénètrent dans la zone O3 par les meurtrières et les attaquent. Ils tentent de neutraliser le personnage qui possède la pierre et utilisent leur rayon de télékinésie pour la voler. S'ils réussissent, les observateurs fuient en direction d'une ruelle voisine.

La rencontre suivante

Que la *pierre de Golorr* se trouve en possession des personnages ou des observateurs à la fin de cette rencontre, enchaînez avec la rencontre 1, « La ruelle ».

La vieille tour : été

La vieille tour appartenait autrefois à un magicien, mais Esvele Rosznar, une jeune noble à l'alter ego fascinant (voir la section « La Vipère Noire » dans l'annexe B) vient d'en faire l'acquisition.

Les gardes de la maison Rosznar

Esvele s'est rendue à la tour en compagnie de quatre **gardes**. Ils portent la livrée de la maison Rosznar et montent la garde dans la zone O1.

Une acquisition dans les règles

Grâce à son réseau d'espions, Esvele a entendu parler de l'amitié qui liait le seigneur Neverember et le précédent propriétaire de la tour. Il ne lui a pas fallu longtemps après cela pour découvrir l'entrée de la chambre forte des dragons sous la tour. Malheureusement, elle ne sait pas quelles clés utiliser pour pénétrer dans la chambre forte ni ce qu'elle renferme. Quand les personnages arrivent, Esvele est dans la zone O2, en pleine réunion avec les trois représentants de guildes suivants (**roturiers**) :

- Sembra Vashir (humaine calishite, LN), de la guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers.
- Pynt Oomtrowl (gnome des roches (f), CB), de la guilde des plombiers et excavateurs.
- Jarbokken Frostbeard (nain d'écu, LB), de la guilde des tailleurs de pierre, maçons, potiers et fabricants de tuiles.

Cette réunion est une formalité. En tant que nouvelle propriétaire, la loi exige qu'Esvele mette le bâtiment aux normes. Elle est en train de réunir les devis des guildes concernées par les réparations, mais n'a aucune intention de les mener à bien. L'arrivée des personnages lui offre une diversion bienvenue.

Les personnages auront du mal à convaincre Esvele qu'ils viennent pour autre chose que la chambre forte des dragons. Elle est prête à faire d'eux ses partenaires et leur donner accès à la chambre forte (de préférence quand les représentants des guildes seront partis) en échange d'une part équitable de tout trésor qu'elle contient. Les personnages et elle sont à la merci les uns des autres. Elle ne peut pas les faire arrêter pour tentative de vol sans que les autorités ne découvrent la chambre forte et ne prennent possession de la tour. De leur côté, les personnages ne peuvent pas opposer de refus à l'aristocrate, de crainte qu'elle ne divulgue l'emplacement de la chambre forte aux autorités en échange d'une récompense.

Esvele propose aux personnages de les aider à obtenir les clés dont ils ont besoin pour déverrouiller la chambre forte des dragons et elle insiste pour les accompagner la première fois qu'ils y pénètrent, en les assurant tout du long qu'elle est tout à fait capable de se débrouiller seule. Quelle que soit la conclusion de leur échange, elle fait son possible pour cacher son identité secrète aux aventuriers le plus longtemps possible.

Esvele n'utilise pas de clé pour verrouiller et déverrouiller la porte menant à la zone O5, mais des outils de voleur.

Le chemin menant à la chambre forte

L'entrée menant à la chambre forte est cachée derrière une porte secrète qui se trouve dans le mur nord de la zone O5. La porte secrète est l'œuvre d'ingénieurs nains de talent ; il faut donc réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour la repérer. Esvele a déjà désarmé le piège magique installé sur la porte, il est donc possible de l'ouvrir sans risque. Derrière la porte se trouve un escalier poussiéreux qui descend de 27 mètres et permet d'accéder à un couloir de 6 mètres de large. En suivant le couloir sur 27 mètres supplémentaires, le groupe arrive devant les portes de la chambre forte. D'un côté de la porte, une fissure naturelle dans le mur abritait autrefois un grick, mais Esvele l'a tué et a abandonné son cadavre au sol.

La vieille tour : automne

La quête de la *pierre de Golorr* mène les personnages à une tour croulante du quartier des Docks. Ils sont suivis par des membres invisibles de Bregan D'aerthe. Les habitants du quartier les plus superstitieux pensent que la tour est hantée et l'évitent.

Champ antimagie

L'intérieur de la tour est soumis à un effet permanent de *champ antimagie*. En conséquence, aucune magie ne fonctionne dans la tour. Cet effet a été laissé par le dernier occupant de la tour, un magicien ermite qui s'était essayé à la « magie sauvage » mais en avait perdu le contrôle. À cause du champ antimagie, les lumières magiques qui éclairent normalement la tour sont éteintes. Seul un sort de *souhait* ou une magie du même ordre permet de lever l'effet d'antimagie.

Les épées de la tour

Réparties sur le sol de la tour se trouvent six épées longues, qui ne sont pas tachées de sang ni de rouille. Il s'agit d'**épées volantes** rendues inertes par le champ antimagie. Une épée volante emmenée hors de la tour s'anime et attaque sur-le-champ.

Où est la pierre ?

Fenerus a caché la *pierre de Golorr* dans le chaudron suspendu dans la cheminée de l'étage (zone O3). Cependant, elle n'est plus là.

Avant que les personnages n'atteignent la zone O3, trois **pistoliers drows** (voir l'annexe B) qui ont bu des *potions d'invisibilité* ont utilisé leur sort de *lévitation* pour escalader l'extérieur de la tour et se sont introduits à l'intérieur par les meurtrières. Une fois dans la tour, cependant, le champ antimagie a annulé l'effet de leurs sorts d'*invisibilité*. L'un des drows a rapidement trouvé la pierre et s'en est emparé avant l'arrivée des personnages.

À moins qu'ils aient été vaincus plus tôt au cours de l'aventure, il s'agit des lieutenants de Jarlaxle : Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas. Remplacez n'importe lequel de ces PNJ tombé au combat précédemment par un autre pistolier drow, et faites un jet d'initiative pour chacun des drows. Soluun (ou son remplaçant) ne peut pas résister à un bon combat et attaque les personnages, ce qui laisse le temps à ses camarades de s'enfuir. Une fois qu'ils ont quitté la tour, les drows en fuite redeviennent invisibles tandis qu'ils bondissent sur un toit voisin, mais les effets de leurs potions se dissipent lors de leurs tours suivants, ce qui permet aux personnages de les prendre en chasse.

La rencontre suivante

Si les personnages prennent les drows en chasse, enchaînez avec la rencontre 5, « La poursuite sur les toits ».

La vieille tour : hiver

Les personnages ont appris que la *pierre de Golorr* est en possession d'Amath Sercent, une prêtresse de Baine alliée de Manshoon. Elle réside à la flèche Jaune en compagnie de ses acolytes. C'est une tour du quartier du Château ainsi nommée à cause du reflet jaune de ses briques. Amath a entrepris de la convertir en temple de Baine. Un cercle de téléportation se trouve dans la cave et permet de se déplacer facilement entre la flèche Jaune et les tours de Kolat ou le sanctuaire extradimensionnel de Manshoon.

La maison de la Tyrannie

Amath Sercent (humaine mulienne, **ecclésiastique**, LM). et ses quatre disciples (des **acolytes** masculins et féminins d'ethnies diverses et d'alignement LM) portent des vêtements ordinaires quand ils quittent la tour. À l'intérieur de celle-ci, ils sont vêtus de robes doublées de fourrure pour avoir chaud. Ils surnomment la tour la maison de la Tyrannie et ont couvert l'ensemble des murs d'empreintes noires de leur main droite, les doigts serrés, afin d'imiter le symbole de Baine.

Amath et ses disciples ont fait de cet endroit un lieu de prière, mais ils dorment ailleurs. Quand les personnages arrivent, ces cinq individus sont réunis à l'étage de la tour (zone O3), en train de prier. Trois **serpents volants** noirs qui nichent dans les poutres viennent participer à tout combat qui se déroule ici. Lors de leur cérémonie religieuse, Amath et ses acolytes tiennent des chandelles et forment un cercle autour d'un homme bâillonné aux yeux bandés. Il s'agit de Shan Chien (humain shou **roturier**, N), un homme autoritaire d'âge moyen, rédacteur en chef d'un journal local. Il est actuellement enchaîné au sol par des fers dont Amath possède la clé. Ces entraves peuvent être brisées par une créature qui utilise une action et réussit un test de Force (Athlétisme) DD 20. Pour crocheter la serrure de ces fers, un personnage doit utiliser des outils de voleur et réussir un test de Dextérité DD 15.

Le rituel que les bainites sont en train d'accomplir a pour objectif de briser la volonté de Shan et de l'assujettir à Baine. Amath a déjà fait appel à ce rituel afin de « recruter » les rédacteurs en chef de plusieurs journaux dans le cadre d'un complot de grande ampleur destiné à contrôler les informations qui circulent en ville — un élément crucial pour que Manshoon accède au pouvoir. Shan a été enlevé par les acolytes d'Amath la nuit précédente alors qu'il rentrait dans son logis du quartier Marchand. Son journal, *La Targe*, publie des diatribes cinglantes sur tout un tas de sujets locaux, dont la politique.

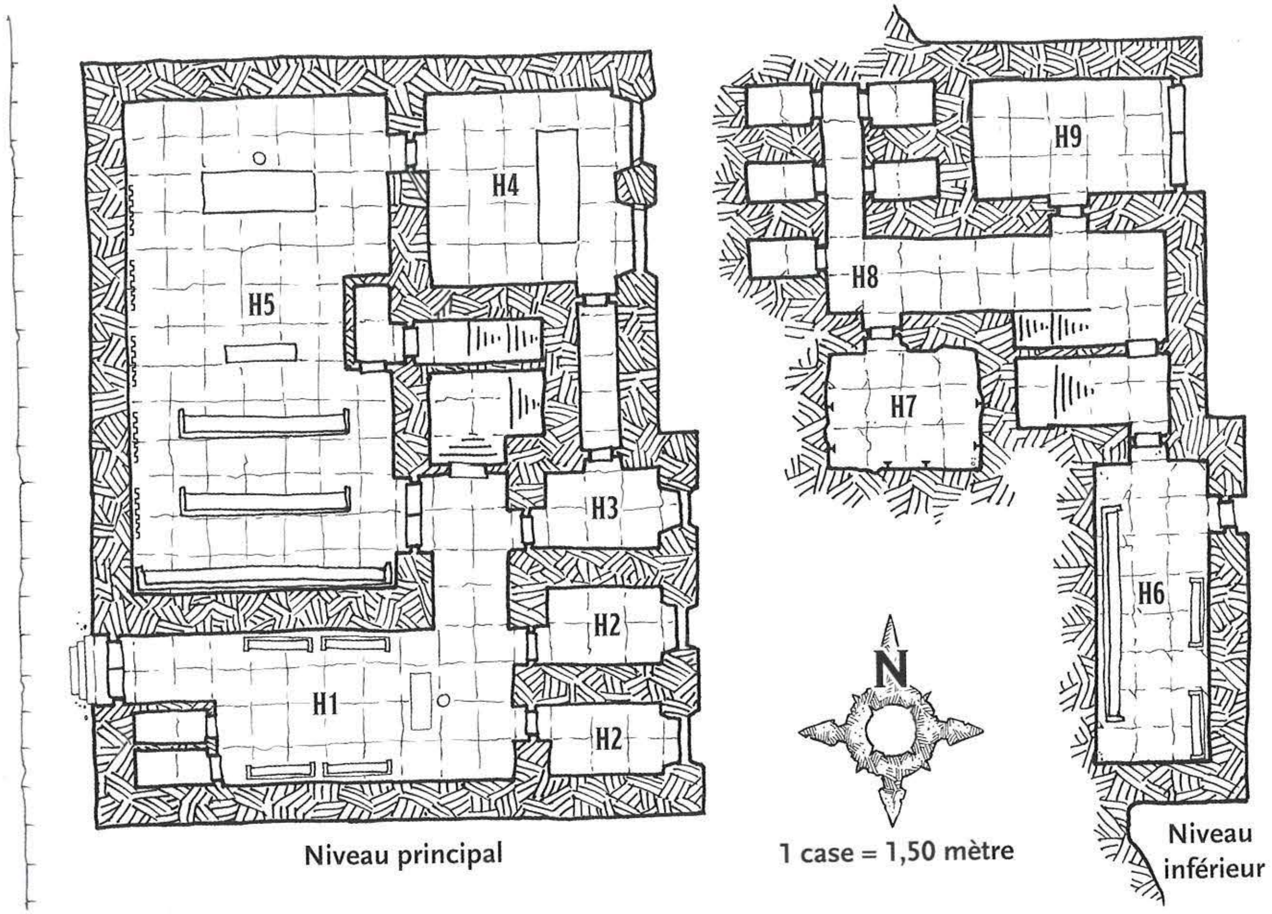
La *pierre de Golorr* se trouve dans la poche d'Amath qui attend l'arrivée prochaine de Manshoon ou de son simulacre pour la lui remettre.

Échafaudage extérieur

Des échafaudages de bois couverts de neige et de glace ceignent la tour. Malgré leur apparence précaire, ils sont solides et on peut marcher dessus sans mal, ce qui permet à des créatures d'escalader la façade sans avoir besoin de faire de test de caractéristique. Par contre, le bois grince et craque, et toute créature qui se déplace dessus doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 16 pour éviter que les habitants de la tour ne l'entendent.

Le simulacre

Les personnages doivent affronter Amath et ses acolytes pour obtenir la *pierre de Golorr*. Quand ils réussissent enfin à s'en emparer, la chance leur joue un mauvais tour, car le simulacre de Manshoon (voir « Manshoon » dans l'annexe B) arrive par le cercle de téléportation de la



Carte 4.6 : Le tribunal

zone O5. Si les personnages ont eu l'opportunité et la clairvoyance de détruire le cercle avant de récupérer la pierre, le simulacre est alors forcé de se rendre à la flèche Jaune à pied. Cela leur laisse amplement le temps de quitter les lieux avant son arrivée, tant qu'ils partent dans l'heure qui suit la récupération de la pierre. Le simulacre tente par tous les moyens de retrouver la pierre. Les personnages qui fuient ont donc tout intérêt à ne pas laisser de traces dans la neige.

La rencontre suivante

Si un personnage s'harmonise avec la *pierre de Golorr*, celle-ci lui dévoile l'emplacement de la chambre forte des dragons, sous le mausolée de la famille Brandath dans la Cité des morts, ainsi que les trois clés nécessaires à son ouverture. Quand les personnages sont prêts à se rendre au mausolée, enchaînez avec la rencontre 4, « Le mausolée ».

Rencontre 8 : Le tribunal

Les individus arrêtés par le guet sont emmenés jusqu'à un tribunal, où ils sont détenus en attendant d'être jugés par un magistère. Chaque tribunal possède les caractéristiques suivantes :

- Deux **gardes** surveillent en permanence la porte principale et la porte de derrière (qui mènent aux zones H1 et H6).
- Les pièces font 3 mètres de haut et sont reliées par des couloirs de 2,40 mètres et des portes de 2,10 mètres de haut.
- Les fenêtres sont équipées de barreaux de fer que l'ont peut tordre en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 30.
- Les portes sont en chêne et renforcées par des bandes de fer et elles ne sont pas verrouillées.
- Toutes les zones sont vivement éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales.
- Sur le toit, des citernes récupèrent l'eau de pluie qui est ensuite acheminée jusqu'aux douches (zone H7) par l'intermédiaire de tuyaux.

Zones du tribunal

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.6.

H1. Salle d'attente de l'étage

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Deux **gardes** surveillent en permanence la porte menant aux archives (zone H2). Un greffier (**roturier**) est assis derrière un bureau.
- Des bancs en bois inconfortables sont installés contre les murs. Une plaque de cuivre montée au-dessus de chaque banc porte l'inscription suivante, écrite en commun : « Merci de vous asseoir. Quelqu'un va bientôt s'occuper de vous. »
- Deux toilettes se trouvent dans un coin, à proximité de l'entrée.

Le greffier. Le greffier demande aux visiteurs ce qu'ils viennent faire ici et les envoie ensuite dans la zone appropriée du tribunal ou leur demande d'attendre ici. Il détient une clé des archives (zone H2).

H2. Les archives

Les portes permettant d'accéder à cette pièce sont verrouillées. À l'intérieur, des étagères pleines de boîtes contenant des papiers classés par mois et année occupent chaque centimètre carré de murs. Ces papiers sont les archives des procédures judiciaires et des dépositions.

H3. Le bureau des greffiers

Deux bureaux accolés l'un à l'autre au milieu de la pièce comportent des plumes, de l'encre et des feuilles de papier. Deux greffiers (**roturiers**) travaillent là et aident le magistère de garde. Chacun détient une clé des archives (zone H2).

H4. Le bureau du magistère

Cette grande pièce est meublée de plusieurs fauteuils confortables et d'un grand bureau en noisetier. L'emblème de Waterdeep a été gravé sur le plancher.

Quand il n'est pas en train de siéger lors d'un procès, le magistère de garde au tribunal se trouve ici, où il étudie des cas et tient des réunions. Quand un magistère se trouve là, il est accompagné d'un **chevalier** qui fait office de garde du corps.

H5. La salle d'audience

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Deux **gardes** sont postés ici en permanence.
- Si la cour siège, le magistère se trouve ici avec un garde du corps (voir zone H4) et toute personne en relation avec l'affaire en jugement.
- Le bureau du magistère, drapé de tissu, fait face au box de l'accusé et à trois rangées de bancs.
- Sur le mur ouest de la pièce pendent les bannières ornées des armoiries de la cité de Waterdeep, de son guet et de sa garde, ainsi que du sceau des Seigneurs de Waterdeep et du symbole de Tyr, le dieu de la justice.

H6. Salle d'attente du rez-de-chaussée

Les nobles qui doivent témoigner devant la cour et ceux qui attendent de rendre visite aux prisonniers sont réunis dans cette pièce. La pièce contient les éléments suivants :

- Deux **gardes** surveillent la pièce en permanence.
- Des canapés dépareillés sont alignés contre les murs.
- Sur les tables basses installées près des canapés se trouvent des piles de vieux journaux.

H7. Les douches

Les prisonniers sales sont déshabillés et lavés ici avant d'être envoyés en cellule. Des bouches de tuyaux sortent des murs. Il en sort des jets d'eau froide quand quelqu'un tire une chaîne près de la porte. Des évacuations percées dans le sol en dalles de pierre empêchent la pièce d'être inondée.

H8. Quartier cellulaire

Deux **gardes** sont postés dans cette pièce en permanence.

Les cellules verrouillées. Cinq cellules sont alignées le long de ce couloir. La porte menant à chacune est verrouillée de l'extérieur, les clés se trouvant en possession des gardes stationnés ici. Il est impossible de crocheter le verrou d'une porte de cellule depuis l'intérieur de celle-ci.

H9. Le chariot du guet

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Deux **vétérans** du guet montent constamment la garde dans cette pièce.
- Une calèche blindée se trouve derrière une porte de métal barrée par une barre de fer.

La calèche blindée. Il faut deux chevaux pour tirer la calèche, qui peut transporter jusqu'à huit prisonniers de taille Moyenne à la fois. La porte arrière est fermée par des chaînes et deux cadenas. Chacun des vétérans en service possède la clé d'un des deux cadenas.

Les portes externes barrées. Il faut deux personnes pour soulever la barre qui ferme cette porte de l'extérieur. Une personne peut le faire seule si elle réussit un test de Force (Athlétisme) DD 21.

Le tribunal : été

Après avoir obtenu la *pierre de Golorr*, les personnages sont arrêtés par le guet peu après avoir émergé des égouts.

En état d'arrestation

Le groupe qui les arrête est constitué de douze **vétérans** (un sergent du guet et onze agents). Ils ordonnent aux personnages de déposer leurs armes et de les suivre sans discuter. Pour savoir comment gérer l'arrestation des personnages, reportez-vous à la section « Enfreindre la loi », page 10.

Les personnages sont accusés d'avoir troublé l'ordre public, un délit mineur qui est susceptible de leur valoir une amende et une condamnation. L'accusation découle de leur conduite dans la rencontre 3, « La poursuite dans la rue ». Selon leur comportement lors des précédentes rencontres, les personnages peuvent se retrouver accusés de crimes supplémentaires contre la ville ou ses citoyens, dont notamment : utilisation d'armes sans raison valable, vol, agression ou meurtre d'un citoyen. S'ils résistent à l'arrestation, ils sont en plus accusés d'entrave à la justice. Reportez-vous au Code pénal de l'Appendice C pour en savoir plus sur les punitions associées à ces crimes.

Les personnages qui ont déposé leurs armes visibles sans discuter ne sont pas fouillés. Par contre, ceux qui ont rendu la vie dure au guet sont fouillés et dépouillés de leurs armes cachées (ou de tout ce qui pourrait servir à blesser quelqu'un). Un personnage peut réussir à cacher un objet de taille Très Petite au guet s'il réussit un test de Dextérité (Escamotage) DD 12. Si un agent du guet trouve la *pierre de Golorr* sur un personnage, le sergent l'inspecte, conclut qu'il s'agit d'un objet anodin et la rend à son propriétaire.

Le tribunal du quartier des Docks

Les personnages qui ont été arrêtés sont escortés jusqu'à un tribunal dans le quartier des Docks et enfermés dans des cellules (zone H8) en attendant d'être jugés. Tout objet qui leur a été confisqué lors de leur arrestation est remis au greffier de la réception (zone H1) en attendant le résultat du jugement. Un personnage qui profite de son incarcération pour prendre un court repos a le temps de s'harmoniser avec la *pierre de Golorr*. Au bout de 1d6 heures, les personnages apprennent que le magistère est disposé à entendre leur témoignage. Les gardes de la zone H8 déverrouillent donc leurs cellules et les escortent jusqu'à la salle d'audience (zone H5) où le magistère les attend.

Le faux capitaine

Si le valet **doppelganger** du seigneur Cassalantre est toujours en liberté, il tue un capitaine du guet et revêt son uniforme pour se faire passer pour un autre capitaine que les personnages ont déjà rencontré. Puis, sous l'apparence de Hyustus Staget (voir la section « Le guet arrive », page 27), le doppelganger tue les gardes de la zone H8 à mains nues et utilise leurs clés pour ouvrir les cellules des

personnages. « Hyustus » les informe que le magistère est corrompu et leur suggère de fuir la ville avant d'être condamnés à mort. Il leur propose de remettre des messages ou des objets importants aux destinataires de leur choix pendant qu'ils s'échappent. Le doppelganger espère que les personnages lui confieront la *pierre de Golorr*. Si ce plan échoue, il pense alors profiter du chaos causé par l'évasion pour leur dérober la pierre.

Si les personnages refusent de coopérer avec lui, le doppelganger lance l'alarme et ils se trouvent alors confrontés à l'ensemble de la garnison du tribunal (dix **gardes** et deux **vétérans**) et « Hyustus » les accuse d'avoir battu les gardes du quartier pénitentiaire à mort. Ces renforts n'ont aucune raison de penser que le capitaine Staget n'est pas celui qu'il prétend et ils se rangent de son côté en cas de conflit.

Si le doppelganger obtient la *pierre de Golorr*, il la remet sans plus tarder à Victoro Cassalantre. Si les personnages réussissent à se sortir de ce mauvais pas, ils pourront récupérer la pierre à la villa Cassalantre (voir le chapitre 6).

Rencontrer le magistère

Le magistère en poste est Umbero Zastro, un demi-elfe d'une trentaine d'années, qui se distingue par son élégance, son éloquence et son sens de la justice. Il a la réputation d'avoir un goût prononcé pour une justice immanente et pour ses sentences peu conventionnelles.

Le magistère Umbero Zastro possède le profil d'un **noble**, avec les modifications suivantes :

- Il est d'alignement loyal neutre.
- Il n'est pas armé, ne porte pas d'armure (CA 11) et vaut 0 PX.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et l'elfique.

Il a déjà entendu le témoignage des agents qui ont procédé à l'arrestation, ainsi que celui des éventuels témoins. Les personnages ont une heure pour plaider leur cause pendant qu'il les interroge. Si un personnage tente de tromper Zastro, il doit faire un test de Charisme (Supercherie) opposé au test de Sagesse (Perspicacité) du magistère. S'il perd, le personnage est jugé coupable d'entrave à la justice et condamné à une décade d'emprisonnement et à payer une amende de 200 po en plus de toute autre punition reçue pour les crimes commis contre la ville et les citoyens. Ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas payer l'amende sont condamnés aux travaux forcés pour un an à la Ferme de la rédemption, un camp de travail supervisé par la garde municipale qui fait partie des fermes de Sousfalaise.

Si les personnages ont commis un ou plusieurs crimes, ils sont jugés coupables et punis en conséquence (voir le Code pénal, dans l'annexe C). Si un personnage qui demande l'indulgence du juge réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 14, il reçoit une punition alternative pour tout crime qui n'est passible ni de mort ni d'exil. Ce test est fait avec un avantage pour les personnages qui ont du renom auprès d'une faction respectable, comme la Griseforce (les Mains grises), l'Enclave d'émeraude, les Ménestrels, l'Alliance des seigneurs ou l'ordre du Gantelet. Voici quelques châtiments alternatifs pour les crimes mineurs :

- Le personnage devra faire les lits et laver les draps d'orphelinats locaux pendant une décade, sous la surveillance d'un garde.
- Le personnage devra se présenter à Morana Huldark, une naine membre de la guilde des bateliers et racler les patelles qui couvrent les docks pendant une décade, tout en étant surveillé de près.
- Le personnage devra passer le mois suivant à livrer des tonneaux de 15 kilos d'eau potable aux gardes stationnés en haut des murs de la ville.
- Durant une décade, le personnage devra tous les jours se tenir de midi au crépuscule à un carrefour désigné par le magistrat et, tel un crieur public, devra déclamer les crimes dont il a été jugé coupable tout en supportant les quolibets et les moqueries des citoyens.

Les personnages que le doppelganger a réussi à tromper peuvent être pardonnés pour les crimes commis pendant l'évasion, mais seulement s'il a été arrêté ou tué. (Il reprend sa forme normale s'il meurt.) Il est possible d'utiliser le sort *communication avec les morts* sur les gardes du quartier pénitentiaire tués par le doppelganger afin que leur témoignage lave les personnages des accusations de meurtre portées à leur encontre.

La rencontre suivante

Si un personnage s'harmonise avec la *pierre de Golorr*, celle-ci lui dévoile l'emplacement de la chambre forte des dragons, sous une vieille tour dans le quartier Maritime, ainsi que les trois clés nécessaires pour l'ouvrir. Quand les personnages sont prêts à se rendre à cet endroit, enchaînez avec la rencontre 7, « La vieille tour ».

Le tribunal : automne

Les personnages ont appris que Fénérus Castelorage est détenu par le guet dans un tribunal du quartier du Château. S'ils demandent à lui parler, le greffier les informe qu'ils doivent d'abord rencontrer le magistère, car toute personne qui veut rencontrer le prisonnier doit recevoir une autorisation écrite de sa part. Le greffier leur indique qu'ils ne pourront pas rencontrer le magistère avant midi le jour suivant. Les personnages peuvent cependant le convaincre d'avancer le rendez-vous s'ils lui versent un pot-de-vin d'au moins 10 po.

Les personnages ne sont cependant pas forcés de s'adresser au magistère s'ils ont suffisamment de renom auprès d'une faction politiquement influente ou qu'ils ont un talent pour la supercherie :

- Un personnage qui possède un renom d'au moins 4 auprès des Ménestrels peut convaincre **Mirt** (voir l'annexe B) d'user de son autorité de Seigneur de Waterdeep pour faire libérer Fenerus. Mirt est très amer s'il doit aider Fenerus à échapper à la prison, car la troupe du Faucon de sang lui a fait perdre de l'argent.
- Un personnage qui possède un renom d'au moins 4 auprès de l'Alliance des seigneurs peut arranger un rendez-vous avec **Laeral Silverhand** (voir l'annexe B) au palais de Piergeiron pour la convaincre de céder aux exigences de Fenerus en échange d'informations sur l'emplacement de la pierre. Elle attache en effet plus d'importance dragons volés de Neverember qu'au destin d'un brigand.
- Les personnages peuvent se faire arrêter à dessein dans le quartier du Château. Même un crime mineur peut se solder par une brève incarcération en attendant que le magistère rende son jugement. Entre-temps, les personnages pourront tenter de parler à Fenerus.
- Ils peuvent aussi s'infiltrer au tribunal sous couvert de déguisements ou de magie. Cependant, se faire passer pour un représentant du gouvernement ou utiliser de la magie pour en influencer un est un crime (voir le Code pénal, dans l'annexe C) et ils doivent donc se montrer particulièrement discrets ou excellents mystificateurs.

Rencontrer le magistère

La magistère de ce tribunal, une septuagénaire de petite stature, se nomme Hester Barch (humaine turmaienne **acolyte**, LB, avec Intuition +4). Elle est patiente et adore se lancer dans de longues anecdotes et paraboles à vertus éducatives. Seuls ses plus proches assistants savent qu'elle possède un pouvoir psionique inné qui lui permet de lancer le sort *détection des pensées* sans avoir besoin de composante somatique ou matérielle. Après avoir utilisé ce pouvoir une fois, la magistère doit cependant terminer un court ou un long repos avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12).

La magistère est peu encline à accéder à la requête des personnages s'ils veulent rencontrer Fenerus en privé, car il s'agit d'un individu malhonnête impénitent qui risque de profiter de la moindre opportunité pour s'enfuir. Elle permet cette rencontre seulement si :

- Un personnage qui a un renom d'au moins 3 auprès des Ménestrels ou de l'Alliance des seigneurs, ou un personnage issu d'une famille noble de Waterdeep, lui donne une raison convaincante et réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 15.
- Un personnage qui se fait passer pour un noble ou un représentant du gouvernement lui donne une raison convaincante et réussit un test de Charisme (Supercherie) DD 15. Si le test échoue, la magistère Barch voit clair dans le jeu du personnage et elle utilise son sort *détection des pensées* pour confirmer que cet individu se fait en réalité passer pour un noble ou un représentant du gouvernement, un crime passible de flagellation suivie d'un emprisonnement de dix jours au maximum, plus une amende de 500 po au maximum.
- Un personnage parle à la magistère du trésor de dragons cachés et du rôle de Feneru dans cette quête.

Parler à Fenerus

Fénérus Castelorage (humain téthyrien **capitaine bandit**, N) est enfermé dans une cellule de la zone H8 en attendant de passer en jugement. Il est accusé de nombreux vols (banditisme de grand chemin) et d'agressions envers des citoyens de Waterdeep. Fenerus savait que quelqu'un finirait par le dénoncer au guet et il soupçonne un membre de la troupe du Faucon de sang de l'avoir trahi. Cela tombe à un mauvais moment, car il comptait gagner une petite fortune en remettant la *Pierre de Golorr* à son contact luskanien. Il prévoit maintenant d'utiliser la pierre pour échapper à la prison et purger son casier judiciaire.

Si les personnages arrivent à entrer en contact avec lui, Fenerus refuse de divulguer l'endroit où se trouve la pierre tant qu'il ne sera pas relâché et absous de ses crimes passés. Il sait que la magistère en poste ou qu'un Seigneur de Waterdeep a assez d'autorité pour lui donner ce qu'il veut.

Le seul moyen de convaincre la magistère Barch d'accéder aux demandes de Fenerus consiste à la persuader qu'une telle décision profitera à la ville. Pour cela, les personnages doivent soit faire appel à la magie pour la tromper (ce qui constitue un crime pour lequel le lanceur de sort sera sûrement arrêté une fois que les effets de sa magie se seront dissipés), soit lui parler de la chambre forte des dragons et de l'or volé. Dans un cas comme dans l'autre, elle insiste pour essayer une dernière chose avant de le libérer : après un court repos, elle fait mener Fenerus à la salle d'audience et l'interroge au sujet de la pierre. Elle utilise discrètement le sort *détection des pensées* pour scanner ses pensées en surface et tenter d'y discerner l'emplacement de la pierre. Celle-ci occupant toutes les pensées de Fenerus, la magistère Barch apprend où elle est cachée, partage l'information avec les personnages et renvoie Fenerus dans sa cellule.

Où est la pierre ?

Fenerus a caché la *pierre de Golorr* au dernier étage d'une vieille tour dans le quartier des Docks. Une tour protégée contre toute forme de magie. S'il est libéré, il propose aux personnages de les mener jusqu'à la tour ou leur indique comment s'y rendre seuls.

La rencontre suivante

Si les personnages ont appris où Fenerus a caché la pierre et partent la récupérer, enchaînez avec la rencontre 7, « La vieille tour ».

Rencontre 9 : Le réseau de caves

Dans les égouts, des caves et des tunnels s'entrecroisent jusqu'à créer de petits donjons sous Waterdeep. Ces réseaux possèdent les caractéristiques suivantes :

- Les plafonds et les portes font 2,10 mètres de haut.
- Il ne s'y trouve aucune source de lumière.

Zones du réseau de caves

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.7. Le réseau est composé de trois sections distinctes : les tunnels des égouts (zones B1-B3), les caves du sud (zones B4-B9), et les caves du nord (zones B10-B11).

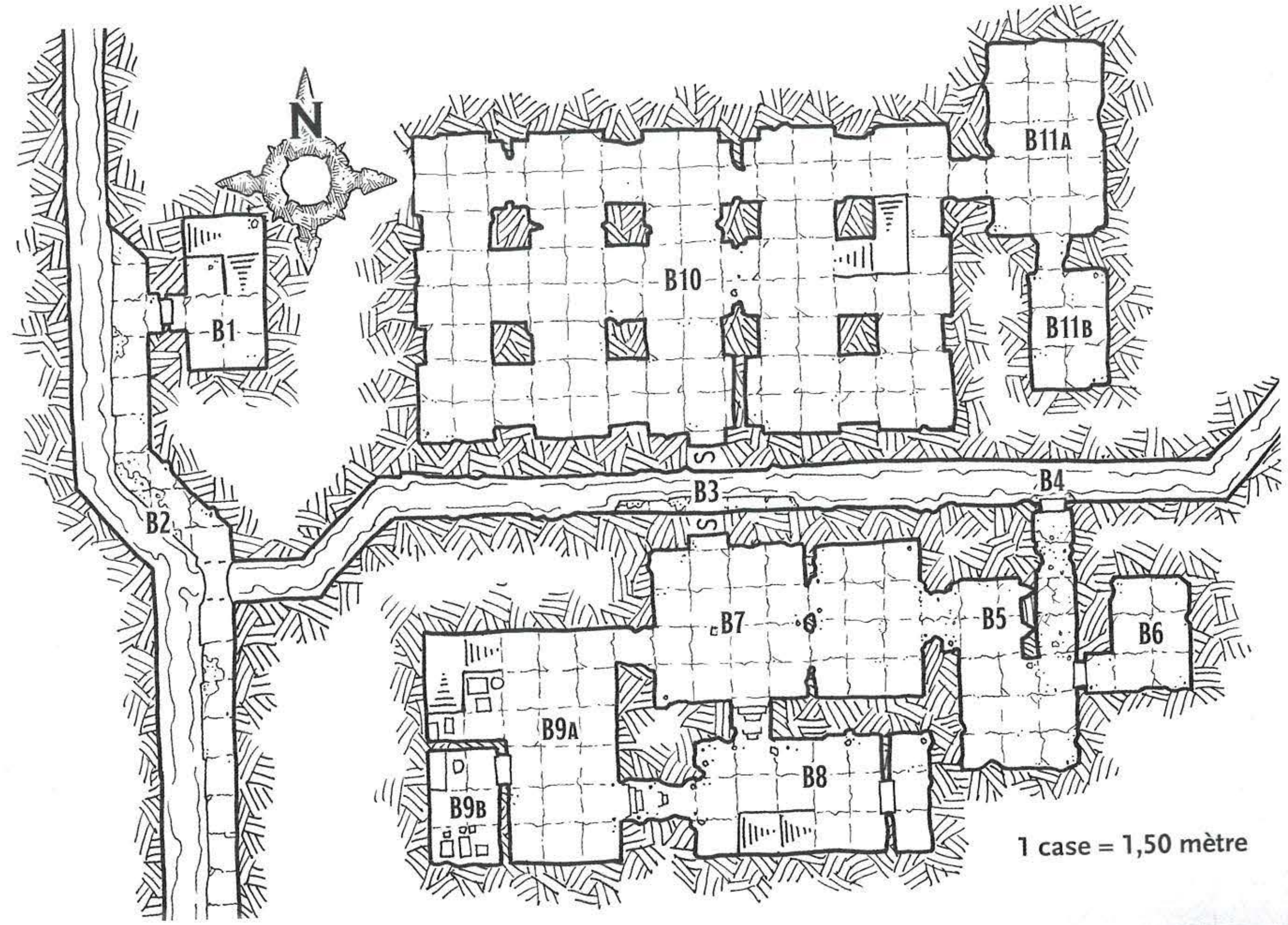
B1. L'accès aux égouts

On accède à cette pièce par des marches de pierre et une porte verrouillée et renforcée de bandes de fer avec une pancarte indiquant, en commun : « ACCÈS AUX ÉGOUTS : RÉSERVÉ AU PERSONNEL MUNICIPAL. » La porte menant à la zone B2 est verrouillée. Un personnage peut crocheter le verrou s'il utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 17. Il est également possible de forcer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. Les capitaines du guet détiennent les clés des accès aux égouts de leurs quartiers respectifs.

B2. Les égouts

Des eaux usées s'écoulent dans une longue rigole bordée d'un trottoir de pierre. Leur flot fait 90 centimètres de profondeur. Une créature qui s'y trouve immergée pendant 1 minute doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou se trouver infectée par la peste des égouts (voir la section « Les maladies » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Arrivé à un embranchement, un pont de pierre enjambe un nouveau flot d'eaux usées qui vient d'un tunnel à l'est. Il n'y a pas de trottoir dans cette artère qui permet de rejoindre les zones B3 et B4.



Carte 4.7 : Le réseau de caves

B3. Les portes secrètes

Des portes secrètes dissimulées dans les parois de pierre se font face dans ce tunnel des égouts. Une des portes permet d'accéder à la zone B7 et l'autre à la zone B10. Des personnages dont la Perception passive est d'au moins 15 repèrent les deux portes en passant à côté. Sinon, il faut qu'un personnage inspecte le mur et réussisse un test de Sagesse (Perception) DD 15. Les portes secrètes sont installées à une hauteur suffisante pour qu'il soit possible de les ouvrir sans que les eaux souillées débordent dans les zones adjacentes.

B4. La porte de fer rouillée

Une porte de fer rouillé est installée au-dessus d'un rebord de pierre sec de 30 centimètres de large. Le verrou de la porte s'est corrodé il y a bien longtemps et si quelqu'un l'ouvre, le battant grince sur ses gonds rouillés.

B5. Les meurtrières

Un mur de briques doté de meurtrières a été ajouté à cette pièce. Les meurtrières sont conçues pour permettre à des archers de tirer sur des intrus franchissant la porte de la zone B4. Elles confèrent un abri important.

B6. La remise

Une porte de bois non verrouillée ferme cette pièce vide.

B7. La cave remplie de gravats

Un mur s'est effondré, réunissant deux petites pièces pour créer un espace plus grand. L'air est chargé de poussière et le sol est couvert de gravats, de déchets et de crottes de rats.

La porte secrète. La porte secrète qui mène à la zone B3 est facile à repérer de ce côté (pas besoin de faire de test).

B8. La pièce basse

Cette pièce en contrebas possède les caractéristiques suivantes :

- Une porte déverrouillée se trouve dans le mur est.
- Un escalier de pierre délabré monte contre le mur sud et débouche sur un palier, où une porte de bois est fermée par une chaîne et un cadenas.

La porte de fer. Cette porte s'ouvre sur un petit débarras où des crochets pendent au plafond.

Les escaliers. Un personnage peut crocheter le verrou avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15 ou forcer la porte avec un test de Force (Athlétisme) DD 20. La porte donne sur une ruelle derrière une demeure condamnée.

B9. La cave infestée de rats

Ces pièces se trouvent sous une auberge (75 pour cent de chances) ou un orphelinat (25 pour cent de chances). Des **rats** inoffensifs y trottinent et vaquent à leurs occupations.

B9a. Un escalier de pierre monte de 3 mètres jusqu'à une porte de bois qui donne sur une rue ou une ruelle. Des caisses et des barils sont empilés au bas de l'escalier. Ils contiennent de la nourriture comestible, mais rien qui ait de la valeur.

B9b. Une porte de bois simple s'ouvre sur une pièce dans laquelle sont entreposés des meubles couverts de poussières. On y trouve notamment un bureau de bois éraflé, plusieurs chaises bancales, un portemanteau, deux petites tables et un coffre de bois vide. Il y a 25 pour cent de chances pour qu'un des meubles (déterminé aléatoirement) soit une **mimique**, qui se nourrit généralement de rats, mais serait ravie de déguster quelque chose de plus consistant.

B10. La cave de la vieille taverne

Cette cave vide et spacieuse possède les caractéristiques suivantes :

- Des piliers de pierre et des arches soutiennent le plafond.
- La maçonnerie de qualité différente de part et d'autre d'un mur à moitié démoli indique que cette zone était autrefois constituée de deux pièces.
- Des escaliers de pierre permettent d'accéder à une porte murée avec des briques. (La porte donnait autrefois sur une ruelle derrière une vieille taverne.)

La porte secrète. La porte secrète qui mène à la zone B3 est facile à repérer de ce côté (pas besoin de faire de test).

B11. Caves annexes

Ces pièces sont des extensions de la zone B10.

B11a. Cette pièce était auparavant une cave à vin. Ses murs sont encore bordés de bouteilles brisées et de tas de bois pourrissant (des casiers de stockage).

B11b. Cette pièce vide était autrefois utilisée comme chambre froide et cave à légumes. Elle est maintenant envahie de poussière et de toiles d'araignées.

Le réseau de caves : printemps

Les personnages ont appris qu'un nécromancien halfelin appelé Losser Mirklav a récupéré la *pierre de Golorr*. Il vit dans un réseau de caves situé sous un magasin de perruques poudrées dans le quartier Marchand. Le magasin, Aux tignasses des dandys, est fermé par une porte de fer. Un personnage peut en crocheter la serrure s'il utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 15. Il peut aussi forcer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25. Dans la mesure où la boutique se trouve dans un lieu passant, il y a 75 % de chances que quelqu'un remarque la tentative d'effraction et alerte le guet. Deux **vétérans** du guet arrivent alors au bout de 1d10 minutes afin d'inspecter la boutique et d'interroger les témoins.

L'**observateur** (voir l'annexe B) de Xanathar ne suit pas les personnages dans la boutique. Il reste dehors et attend l'arrivée des forces envoyées par la Guilde de Xanathar. Si les personnages l'ont détruit au cours d'une précédente rencontre, un autre observateur accompagne les forces de la Guilde de Xanathar.

L'entrée du donjon

La zone B1 est la cave de la boutique de perruques et le point d'accès des personnages au réseau de caves.

Les égouts embrumés

L'épais brouillard qui règne à l'extérieur s'infiltre également dans les égouts, et les zones B2, B3 et B4 sont considérées comme ayant une visibilité réduite.

Le nécromancien

Lossar Mirklav est un **mage** halfelin pied-léger, avec les modifications suivantes :

- Il est d'alignement chaotique mauvais et a 31 (9d6) points de vie.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il est de Petite taille et sa vitesse au sol est de 7,50 mètres. Il peut traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grandes. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Il parle le commun et le halfelin.
- Il a préparé *animation des morts* et *flétrissement* au lieu de *contresort* et *invisibilité supérieure*. Tous ses emplacements de sorts sont actuellement dépensés.

Losser possède avec lui un grimoire à la couverture de peau cousue qui contient tous ses sorts préparés. Il possède également la clé du cadenas de la porte de la zone B8 et 4d10 po dans une bourse en peau d'elfe fermée par une corde en cheveux de nains.

Losser a apporté plusieurs modifications au réseau :

- Dans la zone B6 se trouvent trois lits : deux d'entre eux sont destinés aux apprentis humains de Losser et un autre, plus petit, lui est réservé.
- Dans la zone B10 se trouvent douze **squelettes** qui attaquent tout autre que Losser ou ses apprentis.
- La zone B11 contient des piles d'ossements humains volés dans la Cité des morts. Losser n'a pas encore eu le temps de les animer.

Où est la pierre ?

Avant que les personnages n'arrivent à rejoindre Losser, des kenkus membres de la Guilde de Xanathar enfoncent la porte menant au réseau de caves via la zone B8 et attaquent le nécromancien. Les personnages le découvrent blotti dans un coin de la zone B7. Deux **squelettes** se dressent entre lui et trois **kenkus**bien décidés à le tuer. Les cadavres de quatre kenkus et les ossements de deux squelettes (auparavant animés) qu'ils ont détruits gisent sur le sol de la pièce.

Si les personnages réclament la *pierre de Golorr*, Losser leur dit la vérité : il l'a donnée aux kenkus et deux d'entre eux sont partis avec en direction du sud. Dans la zone B8, les personnages se trouvent face à un **kenku** dressé au-dessus des corps sans vie de Retchyn et Kreela, les deux apprentis humains de Losser. L'**observateur** (voir l'annexe B) de Xanathar le rejoint et tous deux tentent de tenir les personnages à distance aussi longtemps que possible pour laisser le temps à un second kenku de fuir avec la *pierre de Golorr*.

Si les personnages se lancent à la poursuite de la pierre et abandonnent Losser alors qu'il est encore vivant, il finit par s'enfuir et se retirer dans la zone B11.

La rencontre suivante

Une fois que les personnages ont vaincu les forces de Xanathar dans la cave, ils peuvent prendre en chasse le kenku qui transporte la *pierre de Golorr*. Enchaînez avec la rencontre 3, « La poursuite dans la rue ».

Le réseau de caves : été

Les personnages suivent de près les trois gamins des rues, alors que ceux-ci se précipitent dans les égouts sous le quartier des Docks.

Une odeur écœurante

Avec la chaleur estivale, la puanteur qui règne dans les égouts est encore plus insupportable qu'à l'accoutumée et empoisonne les personnages, sauf s'ils couvrent leur nez avec un mouchoir parfumé. Cet effet dure jusqu'à ce qu'ils quittent les égouts. Les gamins des rues et les autres créatures qui vivent dans les égouts sont habitués à l'odeur et ne sont donc pas empoisonnés.

À la recherche des enfants

Les personnages approchent du réseau de caves par l'est et finissent par se trouver devant une porte de fer qui se trouve dans un des murs du tunnel (zone B4).

Les enfants ont emporté la *pierre de Golorr* jusqu'à la zone B7 (dont ils ont fait leur repaire) en passant par une porte secrète (zone B3). La plus âgée d'entre eux, Nat, s'est harmonisée avec la pierre, mais le contact avec l'aboleth l'a

terrifiée au point qu'elle a lâché l'artefact et s'est enfuie en hurlant. Les garçons, paniqués par sa réaction, l'ont suivie et la pierre gît donc dans la zone B7. Si les personnages ouvrent la porte de la zone B4, ils se trouvent nez à nez avec les enfants qui, surpris, se mettent à hurler.

En utilisant ses camarades comme interprètes, Nat explique aux personnages où elle a lâché la pierre et les avertit qu'elle est « vivante ». Ni elle ni les garçons n'ont envie de revoir l'artefact.

Une chaise éphémère

Si les personnages se dirigent vers la zone B7, ils aperçoivent la *pierre de Golorr* sous une chaise à bascule. Si les enfants des rues sont présents, l'un d'entre eux s'étonne : « Qui a mis cette chaise ici ? »

La chaise est en fait la **mimique** de la zone B9b. La créature a entendu les hurlements des enfants et a décidé de voir ce qu'il se passait, dans l'espoir de faire un repas facile. Elle attaque quiconque la blesse ou tente de ramasser la pierre.

La rencontre suivante

Une fois que les personnages ont récupéré la *pierre de Golorr*, ils peuvent quitter le réseau de caves. Enchaînez avec la rencontre 8, « Le tribunal ».

Le réseau de caves : automne

Les personnages ont été encouragés à explorer une planque de la Guilde de Xanathar qui se trouve sous le quartier Sud. Ils y pénètrent par la zone B1. Le Tableau de service de la Guilde de Xanathar vous permet de savoir quelles créatures occupent actuellement la planque. Les sections qui le suivent décrivent certaines particularités des lieux.

Tableau de service de la Guilde de Xanathar

Zone	Créature(s)
B5	2 **gobelins** derrière les meurtrières
B6	1 **demi-ogre** qui est empoisonné après avoir bu six tonnelets de piquette
B7	3 **duergars** et 1 **observateur** (voir l'annexe B) qui montent la garde pendant que Thorvin Doublebarbe (voir l'annexe B) est en train de travailler sur un tyrannœil mécanique (voir la section « Le tyrannœil mécanique » ci-dessous).
B8	Korgstrod Uxgulm, le chef des **duergars** (40 points de vie), assis sur un fauteuil de pierre et servi par 3 **kobolds** (voir « La pierre de contrefaçon » ci-dessous)
B10	7 **troglodytes** cachés dans les ombres
B11a	1 **babélien** gardant un coffre au trésor dans la zone B11b (voir « Le coffre au trésor » ci-dessous)

Le tyrannœil mécanique

Un tyrannœil mécanique construit pour la parade du jour des Merveilles repose sur le flanc dans la zone B7. Xanathar veut que cet avatar mécanique le représentant flotte au-dessus de la foule afin de rappeler sa supériorité aux Seigneurs de Waterdeep. Pour le moment, personne n'a cependant trouvé le moyen de le faire voler. Un personnage peut utiliser une action pour tenter d'activer la machine. Il y arrive s'il réussit un test d'Intelligence DD 10. Une fois activés, les pédoncules du tyrannœil s'allument et projettent des faisceaux de lumière pendant 1 minute avant qu'il cesse de fonctionner.

Si un combat éclate dans le réseau de caves, Thorvin Doublebarbe se réfugie en haut des escaliers de la zone B8 et utilise une clé pour ouvrir la porte qui mène à l'extérieur. Il n'a que faire des autres créatures qui se trouvent là.

La pierre de contrefaçon

Korgstrod Uxgulm, le chef des duergars, pense être en possession de la *pierre de Golorr*. Il l'a trouvée en fouillant la maison de Fenerus dans le quartier Marchand. Cette pierre est cependant une imitation réalisée avec talent. Elle est ovoïde, grise et striée de noir, mais n'a aucun pouvoir magique. Korgstrod n'a pas réussi à s'harmoniser avec la pierre, mais il pense que c'est parce qu'il n'en est pas digne et non parce qu'il s'agit d'une contrefaçon.

Korgstrod a prévu de remettre la pierre à Xanathar en temps et en heure. Il refuse de s'en séparer d'ici là. Il est armé d'un fouet dont il se sert pour corriger ses serviteurs kobolds et s'assurer leur obéissance. Les kobolds courbent l'échine devant Korgstrod, mais ils s'enfuient peureusement dans les égouts s'il est attaqué.

Le coffre au trésor

Un vieux coffre verrouillé se trouve au fond de la zone B11b. Un personnage peut l'ouvrir avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 13. Le coffre contient 277 pc, 135 pa, un pendentif représentant un tyrannœil sphérique avec de minuscules gemmes en guise d'yeux (valant 250 po) et un *parchemin magique* de *vision dans le noir*.

La rencontre suivante

Que les personnages aient trouvé la fausse pierre ou non, ils n'ont guère d'autre choix que d'aller consulter « Laeral » au théâtre des Sept masques, dans le quartier des Docks. S'ils prennent cette décision, enchaînez avec la rencontre 6, « Le théâtre ».

Rencontre 10 : Le moulin à vent réaménagé

Il y a bien longtemps, avant que la ville ne se mette à pousser autour de lui, ce bâtiment d'un étage, maintenant en ruine, était un moulin à vent. Sauf indication contraire, il possède les caractéristiques suivantes :

- Les pièces font 4,50 mètres de haut, les couloirs font 3 mètres de haut et les portes qui les relient 2,10 mètres.
- Les portes sont en bois, fermées mais pas verrouillées.
- Les murs sont couverts de graffitis et le sol de pierre d'ordures et de détritus. Les fenêtres ne sont plus que des armatures de plomb dénuées de verre.
- Il ne s'y trouve aucune source de lumière.

Les zones du moulin à vent réaménagé

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.8.

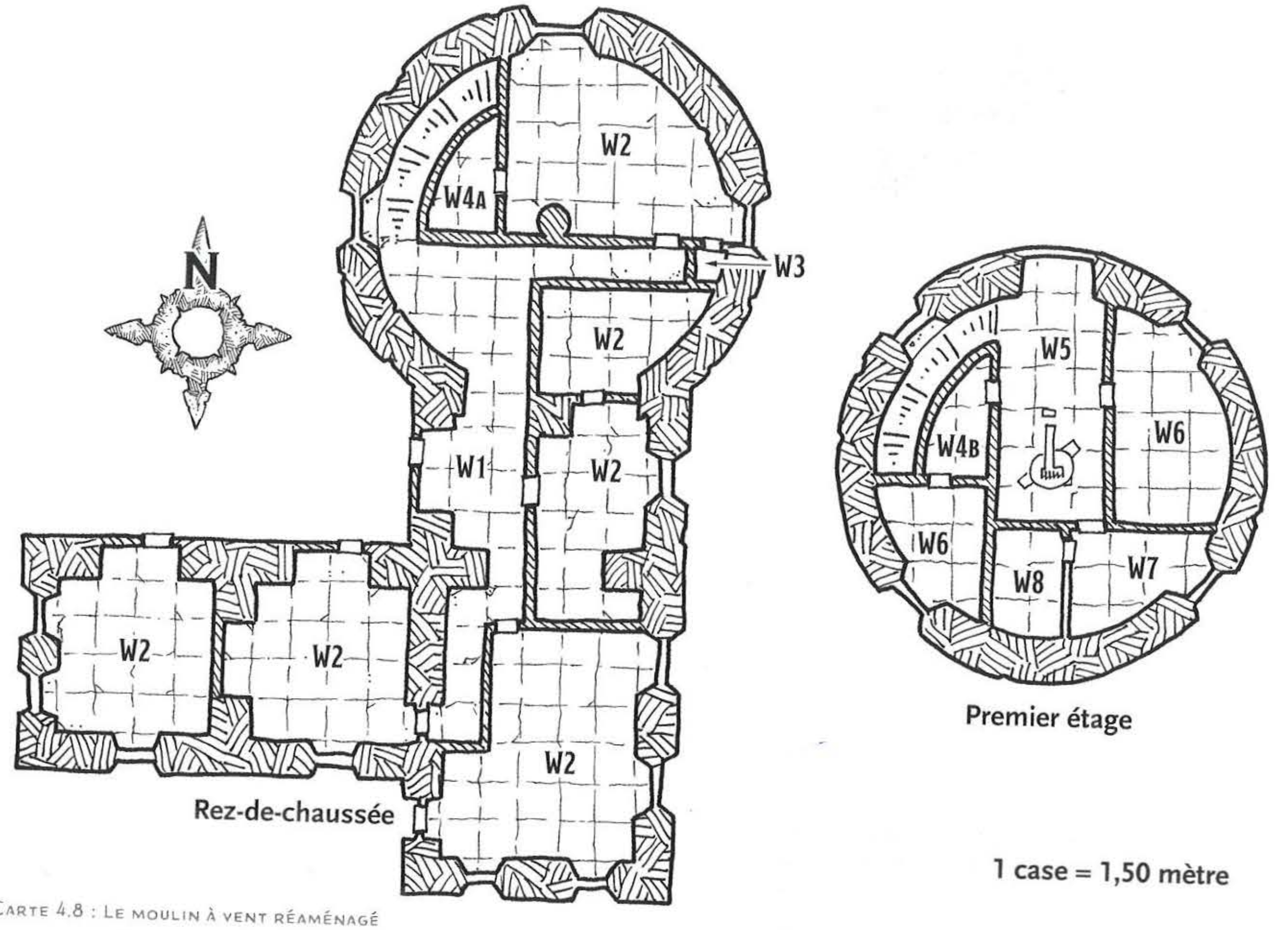
W1. L'escalier en pierre

Un escalier en pierre incurvé permet d'accéder à l'étage, 6 mètres plus haut. Les marches sont couvertes de fientes d'oiseaux, de tuiles brisées, de boue et de mousse.

W2. Les squatters

Pendant le printemps, l'été et l'hiver, chacune de ces pièces abrite 1d6 + 1 squatters (**roturiers**) qui ont aménagé les lieux à l'aide de vieux meubles et autres déchets récupérés dans des piles d'ordures. Les squatters ne veulent pas d'ennuis.

En échange de nourriture ou d'une pièce, l'un d'eux peut guider les personnages jusqu'à l'appartement verrouillé de l'étage (zone W7) ou leur indiquer comment le rejoindre, et leur décrire les occupants. Un personnage peut également s'assurer de l'aide d'un squatter s'il réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 10.



Carte 4.8 : Le moulin à vent réaménagé

W3. Les lieux d'aisance

Derrière cette porte ne se trouve rien de plus qu'un trou creusé dans le sol duquel s'échappe une terrible puanteur.

W4. Plafond/sol fragile

La zone W4a se trouve juste en dessous de la zone W4b. Le sol de la pièce de l'étage s'effondrera sous le poids de la première créature de taille Petite ou supérieure qui marche dessus. Un personnage qui possède le trait connaissance de la pierre ou qui maîtrise les outils de maçon saura qu'il n'est pas prudent de marcher là-haut.

Toute créature qui se tient sur le sol de la zone W4b quand il s'effondre chute de 6 mètres et atterrit dans la zone W4a. Toute créature qui se trouve dans la zone W4a quand le plafond tombe doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Elle subit 4 (1d8) dégâts contondants causés par les débris sur un échec et moitié moins sur une réussite.

W5. L'ancienne meule

Une antique meule repose sous un tas de débris, dont des pièces d'équipement de machine et des morceaux du toit effondré. L'ensemble est couvert d'une couche de poussière et de toiles d'araignées.

W6. Les perchoirs des pigeons

De grandes sections du toit se sont effondrées dans ces pièces, créant des ouvertures béantes par lesquelles les oiseaux et la pluie peuvent pénétrer. Le sol est couvert de tuiles brisées, de fientes d'oiseaux, de fragments de meubles et d'autres détritus, et des dizaines de pigeons nichent dans les poutres moisies.

W7. L'appartement verrouillé

La porte qui se trouve au nord de cette pièce a été équipée d'un verrou flambant neuf qu'il est possible de crocheter à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. La porte peut également être déverrouillée de l'intérieur de la pièce ou forcée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20.

L'appartement est bien entretenu et possède les caractéristiques suivantes :

- Un très grand lit au cadre de bois doté d'un matelas propre se trouve contre un mur. (À côté du lit, une porte déverrouillée dans le mur ouest mène à la zone W8.)
- La fenêtre a récemment été réparée et ses charnières huilées, elle s'ouvre donc silencieusement.
- En face de la fenêtre, une armoire en bois est appuyée contre un mur.

Il y a dedans quatre tenues complètes et propres, deux manteaux gris, une arbalète lourde et une boîte en bois contenant vingt carreaux.

W8. Arrière-salle

La section conique de toit qui se trouve directement au-dessus de cette pièce s'est presque entièrement effondrée et elle est maintenant remplie de gravats. Il y a juste assez de place pour ouvrir la porte.

Le moulin à vent réaménagé : printemps

La clé que les personnages ont trouvée dans le mausolée les mène à un vieux moulin à vent dans le quartier Sud. Volkarr Kibbens et Urlaster Ghann (humains illuskiens (h), **roturiers**, NM) se cachent dans un appartement verrouillé à l'étage (zone W7). S'ils doivent se battre, ils utilisent des pelles qui infligent les mêmes dégâts que des gourdins. Chacun d'entre eux porte une bourse contenant 3d6 po.

Volkarr et Urlaster ont récemment été embauchés par Losser Mirklav, un nécromancien halfelin, pour l'aider à s'introduire dans des mausolées de la Cité des morts. Ils ont accepté le travail parce que la paie était bonne, mais ne ressentent aucune loyauté envers le nécromancien. Si les personnages viennent les affronter, Volkarr et Urlaster attaquent, mais ils se rendent rapidement s'ils sont en difficulté et leur donnent les informations suivantes en échange de leur vie et de leur liberté :

- Losser Mirklav et ses deux apprentis humains Retchyn et Kreela vivent dans un réseau de caves sous le quartier Marchand. Il est possible d'accéder à leur antre en passant par la boutique de perruques poudrées de Retchyn, qui s'appelle Aux tignasses des dandys.
- Losser vole des os dans la Cité des morts afin de créer une armée de squelettes animés. (Ni Volkarr ni Urlaster ne savent pourquoi.)
- Dans le mausolée des Garloth, Losser a tué un rat et pris la petite pierre qu'il transportait. Quand il est mort, le rat a disparu et Losser pense que la pierre est magique.

La rencontre suivante

Dès que les personnages se lancent sur la piste du nécromancien halfelin, enchaînez avec la rencontre 9, « Le réseau de caves ».

Le moulin à vent réaménagé : été

Les personnages se dirigent vers un bâtiment décrépit du quartier Sud qui était auparavant un moulin à vent. Ils pensent y trouver la *pierre de Golorr* en possession de deux perfides **fanatiques de secte** appelés Arn Xalrondar (humain téthyrien, LM) et Seffia Naelryke (humaine téthyrienne, LM).

Les fanatiques de secte

Arn et Seffia se trouvent dans la zone W7, qu'ils utilisent comme appartement. Ils en gardent la porte fermée en permanence. Ils ont libéré la zone W8 des débris qui la jonchaient et peint au sol un pentagramme de sang aux pointes duquel se trouvent cinq flaques de cire noire qui étaient auparavant des bougies.

Le seigneur Cassalantre a chargé Arn et Seffia de récupérer la *pierre de Golorr* dans le mausolée de sa famille. Il leur a également ordonné en secret de se débarrasser de trois autres membres du culte qu'il ne pensait pas capables de garder le secret sur la pierre. Arn et Seffia sont horrifiés s'ils apprennent qu'ils ont échoué dans cette simple tâche. Ils tentent de corriger leur erreur en tuant Vaelle Lurval si celle-ci accompagne les aventuriers (voir « Le mausolée : été »).

L'arrivée des diables

Alors que les personnages tentent de pénétrer dans l'appartement des fanatiques de secte, trois **diables épineux** font leur apparition. Les diables volent jusqu'à la tour, frappent à la fenêtre de l'appartement et Seffia les laisse entrer. Arn remet alors la *pierre de Golorr* à l'un d'entre eux. Quand les personnages entrent dans la pièce, ils aperçoivent les diables en train de s'envoler, la pierre entre les mains. Les fanatiques de secte font tout ce qu'ils peuvent pour permettre aux diables de s'enfuir.

La rencontre suivante

Si les personnages éliminent les fanatiques de secte, ils peuvent prendre en chasse les diables épineux en s'élançant sur les toits. Enchaînez avec la rencontre 5, « La poursuite sur les toits ».

Le moulin à vent réaménagé : automne

Ce vieux moulin à vent de pierre a été converti en résidence il y a plus d'un siècle, mais est depuis tombé en décrépitude. Une artiste waterdavienne excentrique vit ici. Elle n'est plus la même depuis que l'amour de sa vie l'a abandonnée. Il n'y a pas de squatters dans la résidence.

Les portes menant à l'extérieur sont verrouillées en permanence. Les personnages peuvent crocheter les serrures à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15, ou enfoncer les portes en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15. Toute tentative de pénétrer dans la tour par effraction a 75 pour cent de chances d'être vue ou entendue par l'un des voisins de Kalain. Huit **vétérans** du guet arrivent alors 10 minutes plus tard pour enquêter sur l'intrusion.

Laissez-moi vous brosser un portrait

En 1475 CV, Kalain, une célèbre artiste peintre waterdavienne, reçut une commande de portrait du seigneur Dagult Neverember, alors Seigneur manifeste de Waterdeep. Cette rencontre marqua le point de départ d'une liaison torride qui dura un peu plus d'un an. L'un des nombreux dons que le seigneur lui fit était un domaine dans le quartier Maritime.

Puis Dagult se mit à faire des visites toujours plus longues et rapprochées à Neverwinter et la relation entre les amants commença à se détériorer. Il faisait des promesses à Kalain mais ne les tenait pas et, quand elle lui réclama un engagement plus sérieux, il la traita avec dédain, car le véritable objet de son amour était Neverwinter. L'artiste répudiée, folle de rage, se mit à peindre des monstres qui, dans son esprit, représentaient Dagult. Sa maîtrise de la Toile imprégna ses peintures, lui donnant la capacité de donner vie à ces monstres grâce à un mot de commande.

Neverember finit par utiliser son influence pour ruiner Kalain et l'exclure de la haute société de Waterdeep. Il lui permit de conserver sa demeure, mais sa réputation et les fruits de son labeur furent réduits à néant, lentement et méthodiquement. La volonté brisée, Kalain sombra dans la folie. Elle vit maintenant enfermée dans sa demeure, laissant le temps éroder lentement ce qui lui reste de conscience. Elle a toujours vu Dagult et Waterdeep comme une entité unique et ils sont maintenant tous deux ses ennemis mortels.

Se rendre chez Kalain

Kalain est incapable de faire preuve de politesse envers des étrangers, car elle est convaincue qu'il s'agit d'assassins que Dagult Neverember a envoyés pour la tuer. La seule personne envers qui elle fait preuve de civilité est Vhaspar Holmdreg (humain illuskien, **ecclésiastique**, LB) qui loue une chambre dans l'aile ouest de la résidence et qui travaille dans le quartier Nord, à l'hospice Saint-Laupsenn, un temple consacré à Ilmater, le dieu de la souffrance. Vhaspar est un vieil homme, un septuagénaire affligé de cataractes qui le rendent à moitié aveugle. Il lui apporte des repas deux fois par semaine, du bois trois fois par semaine en hiver et du matériel de peinture tous les deux ou trois mois. Vhaspar possède une clé qui lui permet d'ouvrir les portes extérieures de la résidence de Kalain.

Il y aune peinture de Kalain dans chaque pièce sauf dans la zone W5. Afin d'en déterminer le sujet, lancez un d12 dans la table Sujets de tableaux. Il est possible qu'un même sujet apparaisse plusieurs fois. La résidence grouille de rats. Si Kalain est attaquée, cette vermine se regroupe et forme six **nuées de rats** qui la défendent.

Sujets de tableaux

d12	Sujet	d12	Sujet
1	Ankheg	7	Gargouille
2	Babélien	8	Loup-garou
3	Bête éclipsante	9	Manticore
4	Blême	10	Minotaure
5	Charognard rampant	11	Molosse infernal
6	Ettercap	12	Momie

Kalain

Kalain passe le plus clair de son temps dans la zone W5, qui lui sert d'atelier. On y trouve des restes de nourriture couverts de moisissures, des pots vides mouchetés de peinture, des pinceaux jetés de-ci de-là et son chevalet, installé devant une grande fenêtre à l'armature de plomb ouverte dans le mur nord. Sur le chevalet se trouve une peinture encore fraîche représentant une bête éclipsante. Si les personnages y rencontrent Kalain, celle-ci les accuse d'être des assassins, donne vie à la **bête éclipsante** et lui ordonne d'attaquer les aventuriers.

Kalain est une **barde** demi-elfe (voir l'annexe B) avec les modifications suivantes :

- Elle est d'alignement chaotique mauvais.
- Elle possède les traits raciaux suivants : Elle est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie. Elle bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Elle parle le commun et l'elfique.
- Son action chant reposant est remplacée par l'action l'art imite la vie.

L'art imite la vie (3/jour). Kalain touche une de ses peintures et donne ainsi vie à son sujet, qui devient la créature représentée si sa dangerosité est de 3 ou moins. La créature apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 1,50 m autour de la peinture, qui devient alors vierge. La créature est amicale envers Kalain et hostile envers toutes les autres créatures. Elle lance un dé d'initiative afin de déterminer quand elle agit. Elle disparaît au bout de 1 minute, quand elle est réduite à 0 point de vie, ou si Kalain meurt ou perd conscience.

Le chemin menant à la chambre forte

Si les personnages fouillent attentivement la zone W4a et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 12, ils découvrent une lourde trappe de pierre au sol. Elle recouvre un escalier de pierre qui descend de 36 mètres sous terre et débouche sur un couloir large de 6 mètres et long de 18 mètres au bout duquel se trouve la porte de la chambre forte des dragons. Kalain et Vhaspar ne savent rien de la chambre forte ou de la trappe qui permet d'y accéder.

Le moulin à vent réaménagé : hiver

Dans le quartier du Champ, un sangdragon malfaisant nommé Thrakkus a converti en boucherie un vieux moulin à vent noirci par un incendie. Thrakkus est membre de la guilde des bouchers, mais il a également une activité secondaire fort lucrative. Les Zhents loyaux à Manshoon le paient en effet pour découper leurs victimes et il revend cette viande sous le manteau. À l'approche de Pleinhiver, la viande est un mets très demandé. Les corps lui sont livrés en pleine nuit, en général par Sidra Romeir (voir le chapitre 8, zone K2), dans une charrette couverte tirée par un cheval de trait.

La boucherie

Une enseigne rouge en forme de hachoir pend au-dessus de l'entrée de la boucherie de Thrakkus, qui occupe la pièce la plus à l'ouest du bâtiment. Au cœur de l'hiver, un froid intense règne dans la boucherie et l'air y empeste la viande et le sang. Un billot à viande ensanglanté se trouve au centre de la pièce dont les murs sont couverts d'étagères pleines de morceaux de viande enroulés dans du parchemin sanguinolent. Le sol est également marqué de traînées de sang et d'abats.

Thrakkus verrouille la porte à l'aide d'un cadenas à la nuit tombée. Il est possible de crocheter ce cadenas à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. On peut aussi enfoncer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 18.

Le garde-manger

La pièce adjacente à la boucherie a été convertie en garde-manger et les portes qui permettent d'y accéder sont en permanence fermées par des cadenas. Les portes verrouillées sont sinon identiques à celles de la boucherie (voir plus haut). Comme dans le reste de la boucherie, il règne dans le garde-manger un froid glacial et une odeur de viande et de sang. Six carcasses humanoïdes à moitié congelées sont entassées sous une bâche de 3 mètres de côté près du mur ouest. Thrakkus n'a pas encore eu le temps de les débiter.

Les squatters

Le sangdragon permet à des squatters d'habiter chez lui. Il épargne ceux qui accomplissent des tâches ménagères et les nourrit de restes de viande cuite. Les autres finissent sur le billot. Ces sans-abri ont bien trop peur de Thrakkus pour dire du mal de lui et le guet ne semble pas s'intéresser aux crimes commis dans le quartier du Champ.

Thrakkus le boucher

Le boucher n'a pas de temps à perdre avec les imbéciles et c'est clairement ce que sont les aventuriers s'ils pensent pouvoir se mêler de ses affaires. Thrakkus passe la majorité de son temps dans la boucherie. Le soir, il se retire dans son appartement, où il reste jusqu'à l'aube ou jusqu'à ce que quelqu'un vienne frapper à sa porte avec un corps dont il faut se débarrasser. Thrakkus porte sur lui les clés de la boucherie, du garde-manger et de son appartement (zone W7).

Thrakkus est un **berserker** sangdragon avec un dragon rouge pour ascendant et les modifications suivantes :

- Il est d'alignement chaotique mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il peut utiliser son action pour souffler un cône de feu de 4,50 mètres (mais il ne peut pas utiliser de nouveau cette aptitude avant d'avoir terminé un court ou un long repos) ; chaque créature dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subir 2d6 dégâts de feu sur un échec ou moitié moins sur une réussite. Il bénéficie d'une résistance aux dégâts de feu. Il parle le commun et le draconique.

Où est la pierre ?

Thrakkus a caché la *pierre de Golorr* dans un chargement de viande à destination d'une ruelle du quartier Marchand. Il ne conserve aucune trace de ses transactions illégales et les personnages doivent donc l'interroger, lui ou l'un des roturiers qui vivent dans sa demeure.

Thrakkus est agressif et refuse de dénoncer ses amis Zhents. Pour le forcer à parler, il faut utiliser le sort *charme-personne* ou une magie similaire. Ses squatters sont une autre histoire. À partir du moment où leur bien-être ne dépend plus du sangdragon, ils n'auront aucun scrupule à le trahir pour sauver leur vie. Les deux approches permettent d'obtenir les informations suivantes :

- Le dernier chargement de viande de Thrakkus a été envoyé à une boutique du quartier Marchand appelée Les tourtes à la viande de Cuttle. Elle se trouve dans une ruelle.
- La viande a été livrée par un membre de la guilde des bouchers appelé Justyn Rassk. Thrakkus lui a payé un bonus pour que cette livraison soit « rapide et discrète ».
- Rassk possède une charrette tâchée de sang tirée par un cheval qu'il utilise pour ses livraisons hors du quartier du Champ.

Les personnages ont peut-être déjà rencontré Justyn Rassk s'ils ont eu des contacts avec la guilde des bouchers (voir « Quelques exemples de représentants de guildes », page 41).

La rencontre suivante

Si les personnages suivent la piste de la livraison de viande, enchaînez avec la rencontre 1, « La ruelle ».

Les clés de la chambre forte

À la fin d'une séquence de rencontres, un personnage harmonisé avec la *pierre de Golorr* peut apprendre l'emplacement de la chambre forte des dragons et la nature des trois clés nécessaires à son ouverture. L'artefact révèle également qu'un dragon d'or adulte nommé Aurinax veille sur la chambre forte.

Vous pouvez choisir vous-même les trois clés nécessaires à l'ouverture de la chambre forte ou les déterminer aléatoirement en lançant les dés sur la table Clés de la chambre forte. Il est impossible d'ouvrir la porte avec des versions illusoires des clés.

Toutes ces clés se trouvent à Waterdeep. Si les personnages ne savent pas encore où trouver une clé, ils peuvent tenter de découvrir des informations sur celle-ci. Pour cela, ils doivent passer une journée à enquêter et dépenser 5 po. À la fin de la journée, un personnage fait un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. S'il réussit, il sait où se trouve la clé. Sur un échec de 5 ou plus, l'antagoniste principal apprend que les personnages cherchent les clés et envoie ses sbires les attaquer et, si possible, leur prendre la *pierre de Golorr* :

- Xanathar envoie soit cinq **gobelins** déguisés en enfants et portant des masques de la Marée des trolls et un **gobelours** (70 pour cent de chances), soit quatre **rats-garous** sous forme humaine (30 pour cent de chance).
- Les Cassalantre envoient deux **diablotins** sous forme de corbeaux, trois **membres de secte** humains, et soit un **fanatique de secte** humain (70 pour cent de chances), soit quatre **diables épineux** (30 pour cent de chances).
- Jarlaxle Baenre envoie Fel'rekt Lafeen et Krebbyg Masq'il'yr, ou deux autres **pistoliers drows** (voir l'annexe B) de Bregan D'aerthe et six **drows**.
- Manshoon envoie quatre **experts en arts martiaux** zhents (voir l'annexe B). Il y a une chance sur deux pour que ces Zhents soient menés par l'un des lieutenants de Manshoon (Vévette Eaunoire ou Agorn Fuoco) s'ils sont encore vivants (voir le chapitre 8, zone E8).

Les clés de la chambre forte (lancez le dé trois fois : une pour chaque clé)

d6	Première clé	Seconde clé	Troisième clé
1	Un elfe ivre	Des gemmes d'une valeur d'au moins 1 000 po	Le cadeau d'une reine
2	Un lingot en adamantium	Un rayon de soleil	Un métamorphe
3	Un marteau de guerre en argent	Une créature artificielle animée	Un nain sans barbe
4	Un pédoncule de tyrannœil	Une écaille de dragon de bronze	Un tonneau de bière naine
5	Une créature invisible	Une main de drow tranchée	Une licorne
6	Une représentation de « Ta bouille barbue »	Une peinture représentant un mineur nain	Une paire d'oreilles de gobelours

Description des clés

Les clés présentées dans la table Clés de la chambre forte sont présentées ci-dessous.

Une créature artificielle animée

N'importe quelle créature de type créature artificielle peut faire office de clé, dans la mesure où elle n'a pas été détruite ni rendue inutilisable. Si les personnages s'entendent bien avec Valetta, la prêtresse sangdragon de Gond (voir le chapitre 3), elle ne voit aucun inconvénient à leur confier Nim jusqu'à ce qu'ils n'aient plus besoin de lui.

Un objet animé par le sort *animation des objets* peut également faire office de clé.

Un lingot en adamantium

Les personnages peuvent acheter un lingot en adamantium de 5 kilos pour 1 000 po. Les forgerons génasis Embric et Avi (voir le chapitre 2, zone T3) peuvent s'en procurer un si les personnages pensent à le leur demander.

Un nain sans barbe

La plupart des naines n'ont pas de barbe et remplissent donc cette exigence. Il est également possible de convaincre un PNJ nain de raser sa barbe dans le cadre d'un pari ou en échange d'une récompense. Les personnages peuvent aussi raser un nain qu'ils ont capturé ou sur lequel ils peuvent exercer un moyen de pression.

Un pédoncule de tyrannœil

Ce pédoncule n'a pas besoin de venir d'un vrai tyrannœil vivant. Il est possible de le récupérer sur un tyrannœil en peluche (voir « La boutique du vieux Xoblob » page 23) ou sur une forme moins évoluée de la famille des tyrannœils, comme un observateur ou un spectateur. Il n'est pas non plus nécessaire de détacher le pédoncule de son propriétaire.



Xanathar (voir l'annexe B) peut ainsi accompagner volontairement les personnages jusqu'à la chambre forte si cela lui permet de s'assurer qu'il touchera sa part du trésor. Cela dit, quel que soit le marché qu'il a passé avec les personnages, il considère que sa « part » est l'intégralité du trésor. En d'autres mots, Xanathar se retourne contre les aventuriers dès que la chambre forte est ouverte, sauf si un PNJ puissant (comme Laeral Silverhand ou Vajra Safahr) est présent et peut contenir le tyrannœil fou.

Une écaille de dragon de bronze

Zelifarn, un **jeune dragon de bronze** a élu domicile dans le port de Deepwater. De nombreux marins et dockers ont aperçu le dragon et Grinda Garloth (voir la « Rencontre 2 : Rivebrume »), possède un *submersible de Kwalish* qu'elle peut prêter aux personnages pour qu'ils partent à sa recherche. Les personnages qui cherchent Zelifarn le trouvent caché dans une épave à 36 mètres de profondeur. Quand ils approchent de l'épave, Zelifarn en sort et tente de les effrayer. (Il n'a pas fini de fouiller l'épave pour y trouver des trésors.) Il ne les blesse qu'en cas de légitime défense.

Si les personnages réussissent un test de Charisme (Persuasion) DD 15 ou offrent à Zelifarn un trésor d'une valeur de 1 000 po, ils réussissent à le convaincre de se séparer d'une écaille. Si les personnages mentionnent la chambre forte des dragons, Zelifarn exige alors la promesse de recevoir 10 pour cent de l'or qui s'y trouve en échange d'une écaille.

Un tonneau de bière naine

Il est facile de se procurer un tonneau de bière naine sur n'importe quel marché de Waterdeep pour 5 po. Les personnages ont cependant 20 pour cent de chances d'acheter une contrefaçon qui n'a pas été brassée par des nains. Un personnage nain pourra faire la différence entre de la véritable bière naine et une contrefaçon en la goûtant.

Un elfe ivre

Tout elfe empoisonné par un excès d'alcool est considéré comme une clé.

Des gemmes d'une valeur d'au moins 1 000 po

Une gemme ou plus fait office de clé à partir du moment où leur valeur combinée est égale à 1 000 po ou plus. Il est possible de trouver de telles gemmes au cours de l'aventure ou d'en acheter sur les marchés de Waterdeep.

Le cadeau d'une reine

Laeral Silverhand, l'actuel Seigneur manifeste de Waterdeep, était autrefois la reine d'un ancien royaume appelé Stornanter. Les personnages peuvent se souvenir de cette information s'ils réussissent un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 ou l'apprendre en cherchant des informations. Ils peuvent demander une audience à Laeral par l'intermédiaire de Jalester Silvermane ou de Mirt. Laeral leur fait un don (une plume d'écriture qui lui a été donnée par l'archimage Elminster lui-même) s'ils lui promettent de ramener l'or volé dans les coffres de Waterdeep.

Une créature invisible

Toute créature qui se trouve sous l'effet d'un sort d'*invisibilité* compte comme une clé, tout comme les créatures naturellement invisibles.



Un dragon d'or garde un monceau de dragons d'or.

Une peinture représentant un mineur nain

Chaque jour qu'un personnage passe à explorer des galeries d'art, il peut trouver une peinture représentant un mineur nain pour le prix de 5d10 po. Si un personnage maîtrise le matériel de peintre, il peut réaliser une peinture qui fait office de clé. Il lui faut 3d6 heures pour peindre la toile.

Une paire d'oreilles de gobelours

La Guilde de Xanathar emploie des gobelours et les personnages peuvent se contenter de couper les oreilles de l'un d'entre eux. Un gobelours vivant peut également faire office de clé.

Une représentation de « Ta bouille barbue »

La chanson d'amour « Ta bouille barbue » est une pièce de musique pour deux cornemuses. Les personnages peuvent facilement obtenir une partition de cette chanson pour 1 po et embaucher deux joueurs de cornemuse pour 10 po chacun. Si un personnage maîtrise la cornemuse, il peut également jouer le morceau, mais il doit réussir un test de Charisme (Représentation) DD 10 en utilisant la cornemuse pour que sa sérénade compte comme une clé. Dans la villa Cassalantre, il y a une bouteille de verre (voir le chapitre 6, zone C3) qui, quand on en ôte le bouchon, joue cette musique.

Une main de drow tranchée

Cette clé repoussante peut être obtenue de force auprès d'un membre de Bregan D'aerthe ou de tout autre elfe noir. Si les personnages n'ont pas encore rencontré de drow, il est possible qu'ils entendent dire que Xanathar a un conseiller drow à son service.

Un métamorphe

Toute créature possédant le sous-type métamorphe, comme un doppelganger ou un rat-garou, peut faire office de clé. Les personnages peuvent persuader la doppelganger Bonnie (voir « Les habitués » page 20) de les accompagner si elle apprécie l'un ou plusieurs d'entre eux. Ils peuvent également contacter les Mépriseurs d'éclat, une bande locale de halfelins rats-garous. En échange de 500 po, payables par avance, ils se feront une joie de leur rendre service.

Un marteau de guerre en argent

Les personnages peuvent acheter un marteau de guerre en argent pour 115 po. Ils peuvent également donner un lingot d'argent aux forgerons génasis Embric et Avi (voir le chapitre 2, zone T3) et leur demander de leur en fabriquer un.

Un rayon de soleil

Dans la mesure où la chambre forte se trouve loin sous terre, les rayons de soleil sont rares. Des personnages rusés peuvent acheter 20 miroirs d'acier (5 po chacun) et, en les arrangeant avec soin, faire en sorte que la lumière du soleil s'y reflète et vienne éclairer l'entrée de la chambre forte. Peu importe le nombre de personnages qui participent à cette tâche, il leur faut 2d4+2 heures pour installer ces miroirs et les ajuster convenablement.

Une licorne

Il y a peu de chance que les personnages soient capables d'invoquer une véritable licorne, mais ils peuvent demander à Laeral Silverhand ou à Vajra Safahr de lancer le sort *invoquer un céleste*. Les personnages peuvent obtenir une audience auprès de Laeral ou Vajra par l'intermédiaire de Renaer Neverember ou d'un autre PNJ avec les bonnes accointances. Si les personnages révèlent à Laeral ou Vajra ce qu'ils savent de la chambre forte des dragons et leur promettent de remettre l'or aux autorités, elles acceptent de les y accompagner et de lancer le sort.

Il n'est pas nécessaire que la licorne soit une véritable créature pour être une clé valide. Le Carnaval des Sirènes (voir le chapitre 7) utilise un char en forme de licorne lors de ses défilés et les personnages peuvent trouver une licorne en peluche dans la villa Cassalantre (voir le chapitre 6, zone T18).

La chambre forte des dragons

Une fois que les personnages sont en possession de la *pierre de Golorr*, ils peuvent l'utiliser pour découvrir l'emplacement de la chambre forte des dragons et les clés nécessaires à son ouverture.

Les caractéristiques de la chambre forte

Toutes les zones de la chambre forte possèdent les caractéristiques suivantes :

- Les sorts qui ont pour objectif de contacter une créature qui se trouve dans la chambre forte échouent, tout comme les tentatives pour scruter l'intérieur de chambre forte ou les créatures qui s'y trouvent. Il est impossible de se téléporter dans la chambre forte depuis l'extérieur.
- Les murs sont en pierres enduites de mortier. Les portes sont de solides blocs de pierre dotés de poignées et de charnières de pierre.
- La chambre forte n'est pas éclairée, sauf dans la zone V9.

Zones de la chambre forte

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 4.9.

V1. La porte de la chambre forte

Un couloir de pierre de 6 mètres de haut sur 6 mètres de large se termine sur une porte à double battant en adamantium couverte de runes naines. Il n'y a ni poignée ni charnière visibles. L'inscription dit : « LES TROIS CLÉS. APPORTEZ-LES. »

Si les trois bonnes clés sont apportées à 1,50 mètre de la porte, les battants s'écartent en glissant dans le mur. La porte reste alors ouverte jusqu'à ce qu'Aurinax ou quelqu'un d'autre prononce le mot de commande nécessaire à sa fermeture (« Azaam »). Les clés peuvent servir à ouvrir la porte de l'extérieur ou de l'intérieur de la chambre forte. Il n'est pas possible de l'ouvrir de force ou de l'endommager. Toute tentative magique de la contourner échoue.

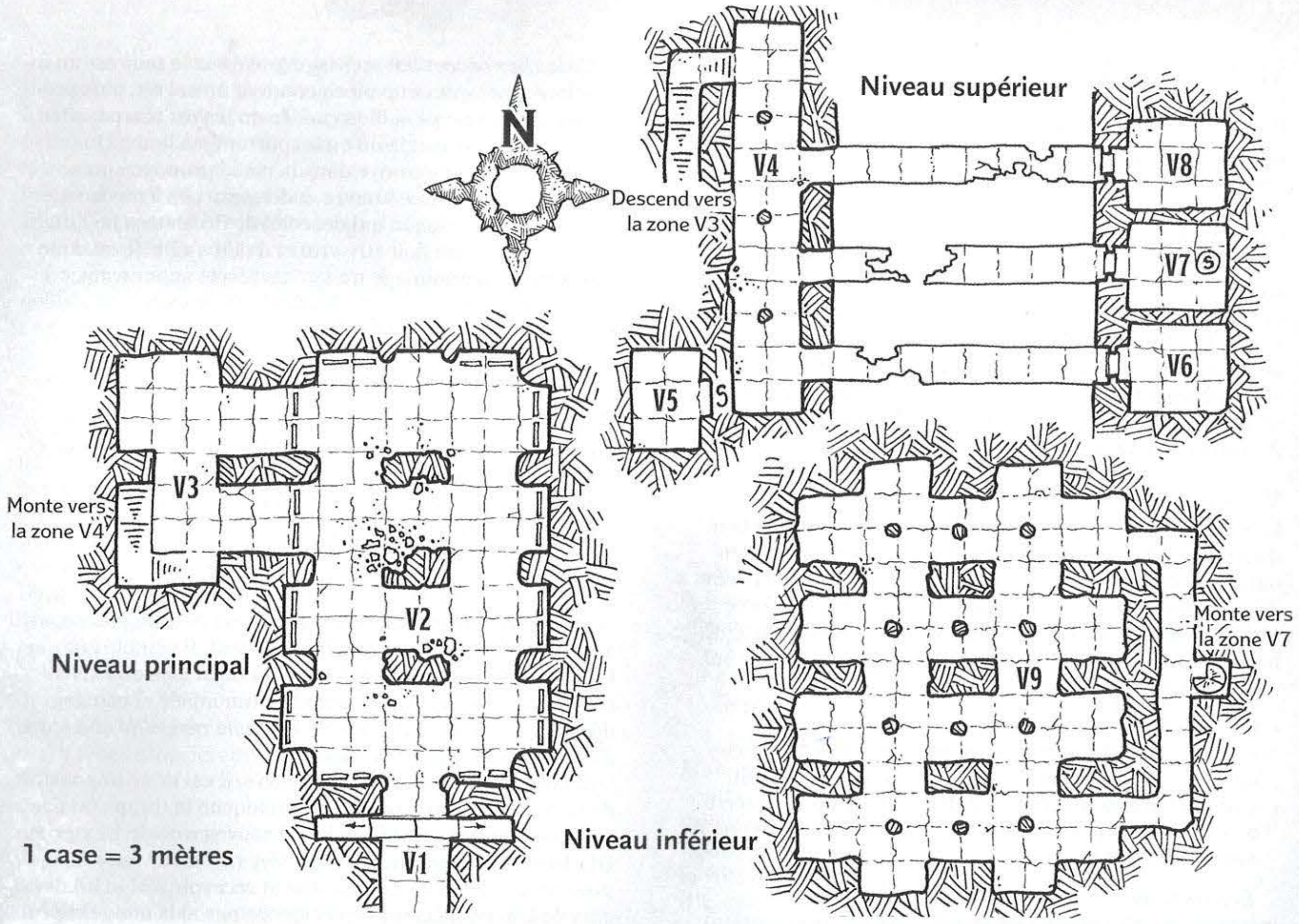
V2. Le vestibule

Cette vaste pièce possède les caractéristiques suivantes :

- Trois colonnes usées par le temps soutiennent des ponts de pierre croulants à 18 mètres de hauteur. Le plafond se trouve encore 6 mètres plus haut.
- Douze portes de fer à double battant s'ouvrent dans autant d'alcôves. Chacune, de 3 mètres de large sur 3 de haut, est ornée de guerriers nains en harnois.

Les ponts croulants. Les ponts relient la zone V4 aux portes en adamantium qui bloquent l'accès aux zones V6, V7 et V8. La section est du pont nord et la section ouest du pont sud sont instables. Chacune de ces sections s'effondre si elle doit supporter un poids de plus de 75 kilos. Si une créature se trouve sur une section de pont qui s'effondre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou chuter de 18 mètres jusqu'au sol.

Le pont central est traversé par une brèche de 4,50 mètres de long. Un personnage peut sauter par-dessus



Carte 4.9 : La chambre forte des dragons

cette brèche en faisant un saut avec élan, mais une portion du pont se détache sous son poids à l'arrivée et il doit alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour éviter de chuter au sol.

Les portes de fer. Dix de ces portes sont fausses et refusent donc de s'ouvrir. Les deux qui se trouvent à l'extrémité nord du mur ouest s'ouvrent sur la zone V3.

V3. Les escaliers et la fresque

Ce hall possède les caractéristiques suivantes :

- Dans la partie sud de cette pièce, un escalier taillé d'une main experte grimpe de 21 mètres jusqu'à la zone V4.
- Sur le mur nord, une fresque de 6 mètres sur 6 mètres représente un combat entre des nains et des gobelins.

Une fresque envoûtante. Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une aura d'enchantement se dégage de la fresque. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de la fresque et qui peut la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 ou se trouver charmée par celle-ci pour 24 heures. Tant qu'elle est charmée ainsi, la créature ne peut pas quitter la fresque de vue volontairement et elle la défend jusqu'à la mort. Si la créature est forcée de s'éloigner de la fresque, elle fait son possible pour y revenir. Tant qu'une créature est sous cet effet, elle ne peut pas se reposer. Au bout de 24 heures, la créature gagne un niveau d'épuisement et peut refaire le jet de sauvegarde si elle voit toujours la fresque. Elle met fin à l'effet sur un succès. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'effet de la fresque pour 24 heures. L'effet se dissipe sur toutes les créatures si une section de fresque de 3 mètres de côté au moins est détruite. Chaque section carrée de 3 mètres de côté possède une CA 17, 25 points de vie et l'immunité aux dégâts de poison et psychiques.

V4. La galerie de Moradin

Cette pièce de 6 mètres de haut possède les caractéristiques suivantes :

- Trois piliers taillés en forme de marteau de guerre et dont la tête rectangulaire est appuyée contre le sol sont alignés dans la longueur de la pièce.
- Sur le mur ouest, une mosaïque représente un forgeron nain au travail. Il est en train de confectionner des nains à partir de métal noir et de diamants. (Une porte secrète se trouve à l'extrémité sud de ce mur.)
- Trois arches creusées dans le mur donnent sur les ponts croulants qui surplombent le vestibule (zone V2). Au bout de chacun se trouve une porte en adamantium (menant aux zones V6, V7 et V8).

Le pouding noir. Vers le milieu de la chambre, une section du mur ouest est abîmée et des fragments de mosaïque s'amoncellent par terre. Le mur est parcouru d'une fissure dans laquelle se cache un **pouding noir** qui en bondit pour attaquer tout personnage qui vient inspecter les dégâts.

La porte secrète. Un personnage qui examine la chambre pour y chercher des portes secrètes et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 17 remarque le contour d'une porte secrète qui mène jusqu'à la zone V5. Elle s'ouvre automatiquement quand un nain (ou une créature transformée en nain grâce au sort *modifier son apparence* ou une magie similaire) la touche. Sinon, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 17 pour pousser la lourde porte.

V5. La pièce secrète

Cette pièce pleine de poussière est restée inviolée depuis l'époque des nains de Delzoun. Sur des plateformes se trouvent des urnes de cuivre verdi débordant de pièces, de gemmes et d'autres trésors.

Le trésor. Dans cette pièce se trouvent cinq urnes de cuivre (valant 25 po chacune). Dans l'urne 1 il y a 200 pc et parmi elles cinq tourmalines (valant 100 po chacune). L'urne 2 contient un *anneau de chaleur* et dix anneaux d'or ordinaires (valant 25 po chacun), ainsi que 650 pa. Dans l'urne 3 se trouvent 250 po. Dans l'urne 4 il y a 33 gemmes de quartz bleu (valant 10 po chacune) et dans l'urne 5 une statue d'argent d'une vingtaine de centimètres représentant un prêtre nain de Moradin aux yeux d'améthyste (valant 250 po et pesant 5 kilos).

V6. Le marteau et l'enclume

La porte en adamantium qui mène à cette pièce bénéficie d'un *verrou magique*, mais elle pivote sur ses gonds si un nain ou une créature transformée en nain la touche. Pour l'ouvrir, une autre créature doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 21. Le sort *déblocage* ou une magie similaire fonctionnent aussi. La porte s'ouvre avec raideur sur ses gonds en adamantium.

- Les murs nord, est et sud de cette pièce haute de 6 mètres sont décorés de fresques couvertes de poussière qui représentent des forgerons nains au travail.
- Une enclume de fer a été installée sur un bloc de pierre au milieu de la pièce. Les deux éléments sont couverts de toiles d'araignées.

Les fresques. Si un personnage qui inspecte les fresques murales réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10, il remarque que le marteau de pierre manié par le forgeron du mur sud peut se retirer de son emplacement. Une fois retiré, il reste un trou en forme de marteau dans le mur. Une inscription en runes naines a été gravée sur le marteau du côté qui faisait face au mur : « Reprenez courage et soyez victorieux. » L'inscription ne peut être lue que si le marteau a été sorti de sa niche dans le mur.

L'enclume de fer. Si les personnages enlèvent les toiles d'araignée qui couvrent l'enclume et son socle, ils découvrent une inscription sur le bloc de pierre. Elle est écrite en runes naines et donne les instructions suivantes : « Que le marteau frappe et que l'enclume résonne. »

Si les personnages frappent l'enclume avec le marteau qu'ils ont descellé du mur, chacune des créatures qui se trouvent dans la pièce qui entend l'enclume résonner gagne 10 points de vie temporaires pour 24 heures. Une fois que l'enclume a octroyé son don, elle ne peut plus recommencer pendant 24 heures.

V7. Le secret de Dumathoin

Cette pièce est fermée par une porte en adamantium similaire à celle de la zone V6. La pièce contient les éléments suivants :

- Quatre harnois rouillés, sans casque et de taille adaptée à des nains, occupent les coins de cette pièce de 6 mètres de haut. Ils sont couverts de toiles d'araignées.
- Des runes naines sont gravées sur le mur au fond de la pièce. L'inscription dit : « En échange d'un secret jamais encore prononcé se descelleront les lèvres de Dumathoin ».

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 14 identifie Dumathoin comme le dieu nain des secrets. Un personnage nain sait cela automatiquement.

L'escalier secret. Le message gravé sur le mur est un indice indiquant que cette pièce contient un secret, plus précisément une trappe si bien cachée qu'il n'est pas possible de la trouver par magie ou en inspectant les lieux. Quand une créature qui se trouve dans la pièce prononce un secret à voix haute, la trappe s'ouvre et donne accès à un escalier de pierre en colimaçon qui descend de 36 mètres jusqu'à la zone V9. Le secret doit être vrai et il doit s'agir de quelque chose que le personnage n'a jamais révélé auparavant.

V8. Le vieil Œil Ardent

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une grande statue de 3 mètres de haut représentant un nain en armure brandissant une hache d'armes et portant un masque se dresse au fond de cette pièce de 6 mètres de haut.
- Sur le sol devant la statue se trouve une trappe en adamantium surmontée d'un anneau.

Le piège. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 17 reconnaît dans la statue une représentation de Gorm Gulthyn, le dieu nain de la vigilance, aussi connu sous le nom de l'Œil Ardent. Il semble que la statue soit fusionnée avec le sol et ne puisse donc être renversée. Elle semble également immunisée contre les dégâts. Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une aura d'évocation se dégage de la statue.

La trappe à ses pieds est un leurre, il est donc impossible de la soulever. Toute personne qui touche la trappe ou tire sur l'anneau doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ou se trouver frappée par des rayons de feu magique projetés par les yeux de la statue et recevoir 22 (4d10) dégâts de feu. Le piège ne se déclenche pas si la cible est protégée par un abri total.

V9. La salle du trésor

Quand les personnages arrivent ici pour la première fois, lisez ce qui suit :

> Bien que cette pièce soit profondément enfouie sous terre, elle est baignée de rayons de soleil qui frappent le sol depuis le plafond, au milieu desquels dansent de minuscules grains de poussière. Des colonnes ornementées hautes de 9 mètres soutiennent un plafond décoré de gravures représentant des nains épanouis en présence de leurs dieux. Le mur est percé de profondes alcôves, l'une abritant un grand tas d'or.
>
> De la pénombre poussiéreuse émerge un nain âgé, qui marche en s'aidant d'un bâton gravé et peint qui ressemble à une paire de dragons entrelacés, l'un rouge et l'autre doré. Malgré son âge, il a le regard vif et assuré. « Je ne m'attendais pas à recevoir de visite, dit-il calmement. Comme vous pouvez le constater, c'est un peu le désordre. Peut-être pourriez-vous revenir un peu plus tard, après que j'aurai eu le temps de faire un peu de ménage ? »

Le nain, qui se fait appeler Barok Frappemarteau, est en réalité le **dragon d'or adulte** Aurinax (voir l'annexe B) déguisé. Il garde l'or pour le compte du seigneur Dagult Neverember et tient en main le *bâton-dragon d'Ahghairon* (voir l'annexe A) qu'il a reçu en paiement de ses services. Les négociations avec le dragon d'or représentent un défi inhabituel pour les personnages et ils ont tout intérêt à trouver une solution pacifique plutôt que violente.

Aurinax est patient, sage, miséricordieux et vigilant. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il doive se battre, dans la mesure où il lui est difficile de manier le *bâton-dragon d'Ahghairon* sous sa forme draconique. Il n'attaque que pour défendre sa personne, le bâton ou l'or. Les seuls individus autorisés à prendre l'or qu'il garde sont Dagult Neverember et ses vassaux désignés, dont aucun n'est actuellement à Waterdeep.

Les personnages peuvent tenter de convaincre Aurinax qu'ils viennent pour le compte de Neverember, mais comme ce dernier n'a jamais parlé d'eux à Aurinax, le dragon trouve cette explication douteuse. Afin de tromper Aurinax, tous les personnages qui se trouvent dans son champ de vision doivent réussir un test de Charisme (Supercherie) opposé à son test de Sagesse (Perspicacité). Il suffit qu'un personnage échoue à ce test opposé pour qu'Aurinax sente que les aventuriers lui mentent. Ces tests sont réalisés avec un avantage si Renaer Neverember accompagne le groupe, puisque le dragon se rappelle avoir rencontré Renaer quand il était enfant et il n'a pas de mal à envisager que Dagult Neverember utilise son fils comme un vassal. (Le dragon ne sait rien de l'animosité qui existe entre Renaer et son père.)

Les personnages peuvent tenter de convaincre le noble dragon que le seigneur Neverember a détourné l'or du bon peuple de Waterdeep et qu'il ne serait que justice de rendre cet or à ses propriétaires légitimes. En son for intérieur, Aurinax sait d'où vient l'or, mais le dragon a laissé sa cupidité et l'accord qu'il a passé avec le seigneur Neverember prendre le pas sur son sens moral. Si un personnage réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 18, il réussit à convaincre le dragon de rendre l'or à ses propriétaires légitimes. Ce test est avantagé si les personnages sont accompagnés par un représentant du gouvernement haut placé, comme Mirt ou Vajra Safahr, ou si l'un des personnages déclare être un adorateur de Bahamut.

Tout test de Charisme (Intimidation) fait à l'encontre d'Aurinax pour tenter de l'influencer échoue automatiquement. Après la première tentative de ce type, tous les tests de Charisme que le groupe fait pour influencer Aurinax sont désavantagés.

Aurinax compte sur sa résistance légendaire pour éviter d'être charmé. Si un personnage tente de le charmer à l'aide d'un sort et échoue, tous les tests de Charisme que le groupe fait ensuite pour influencer Aurinax sont désavantagés.

Le trésor. Choisissez deux alcôves dans la chambre forte. Dans la première se trouvent 500 000 po, dont le poids total est de 5 tonnes. Sur le sol de la seconde alcôve se trouvent soixante-cinq gemmes de 100 po, tout ce qui reste de l'actuelle réserve de nourriture du dragon.

Aurinax refuse de donner les gemmes ou le *bâton-dragon d'Ahghairon*, dans la mesure où il s'agit de la rétribution qu'il a reçue pour garder l'or. Cependant, si cela s'avère nécessaire, le dragon est prêt à mettre la puissance du bâton au service de la ville en échange de gemmes supplémentaires.

Quitter la chambre forte

Alors que les personnages quittent la chambre forte, avec ou sans l'or, ils se trouvent face à un groupe hostile envoyé par le ou les antagonistes principaux : S'ils n'ont pas refermé les portes de la chambre forte, les personnages rencontrent ces adversaires dans la zone V2. Sinon ceux-ci attendent à l'extérieur de la chambre forte que les personnages en sortent.

- Si Xanathar est l'antagoniste principal, Noska Ur'gray (voir l'annexe B) se trouve là en compagnie de six **gobelours** et d'un **observateur** (voir l'annexe B). Si Noska est mort ou ne peut pas être là, le tyrannœil le remplace par Nar'l Xibrindar (voir l'annexe B) et son garde du corps **grell**.
- Si les Cassalantre sont les antagonistes, ils envoient trois **fanatiques de secte** et trois **membres de secte**. Willifort Crowelle, le serviteur **doppelganger** de Victoro est à la tête de ce groupe, sous l'apparence d'un tieffelin, sauf si les personnages l'ont tué ou se sont débarrassés de lui au cours de ce chapitre ou dans le chapitre 6.
- Si **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) est l'antagoniste, il arrive en compagnie de trois **pistoliers drows** (voir l'annexe B). S'ils sont vivants et en liberté, remplacez les pistoliers drows anonymes par Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas.
- Si Manshoon est l'antagoniste principal, il envoie son simulacre (voir l'annexe B) en compagnie d'Agorn Fuoco (humain turamien, **barde**, NM ; voir l'annexe B), Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne, **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B), et trois **malfrats** zhents. Si Agorn et Vévette ont été tués ou que les personnages ont réussi à les mettre hors de combat au cours de ce chapitre ou du chapitre 8, remplacez chacun d'entre eux par un **malfrat**.

Les forces envoyées par Xanathar, les Cassalantre ou Manshoon attaquent les personnages à vue. Jarlaxle, par contre, les félicite d'avoir réussi à ouvrir la chambre forte des dragons et leur permet de partir, à condition que ce soit les mains vides. Il compte s'assurer que l'or sera rendu à la ville de Waterdeep, mais veut récupérer le *bâton-dragon d'Ahghairon* en compensation de ses efforts.

Si Aurinax est toujours vivant, les personnages peuvent attirer leurs ennemis jusqu'à lui. Aurinax attaque toute créature qui l'attaque ou tente de voler son bâton ou l'or. Il défend également les personnages s'il a passé un accord avec eux.

Les renforts envoyés par les factions

Si les personnages ont rejoint une ou plusieurs factions de Waterdeep et les ont informées de leurs progrès, vous pouvez faire en sorte que des renforts arrivent pour les aider à combattre leurs adversaires ou pour introduire un nouveau facteur dans l'équation.

Bregan D'aerthe. Si **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) n'est pas l'antagoniste principal, il arrive en compagnie de ses lieutenants Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas, ou de trois autres **pistoliers drows** (voir l'annexe B). Jarlaxle propose aux personnages de leur prêter main-forte s'ils acceptent de l'aider à rendre l'or à Waterdeep et à obtenir le *bâton-dragon d'Ahghairon* pour son propre compte.

Les Ménestrels. **Mirt** (voir l'annexe B) arrive en compagnie de deux **bretteuses** humaines (voir l'annexe B). S'il est toujours vivant et n'est pas déjà en compagnie des personnages, Renaer Neverember (voir l'annexe B) remplace l'une des bretteuses.

L'Enclave d'émeraude. Jeryth Phaulkon envoie trois **nuées de rats** assister les personnages. Une fois ceux-ci hors de danger, les rats se dispersent dans la chambre forte.

Griseforce. Vajra Safahr envoie **Meloon Dragon-de-Guerre** (voir l'annexe B) aider les personnages à prendre possession de la chambre forte, mais elle ignore qu'il se trouve sous l'influence de Xanathar. Si ce dernier est l'antagoniste principal, Meloon aide les forces du tyrannœil à vaincre les personnages.

L'Alliance des seigneurs. Le Seigneur manifeste **Laeral Silverhand** (voir l'annexe B) arrive en compagnie de **Jalester Silvermane** (voir l'annexe B) et de six **vétérans** de la garde municipale pour aider les personnages à obtenir l'or. L'arrivée de Laeral force Jarlaxle à se comporter de manière irréprochable. Après avoir assuré Laeral de ses bonnes intentions, il décide de minimiser ses pertes et se retire pacifiquement. Si elle parle avec Aurinax, Laeral réussit à convaincre le dragon de lui confier l'or.

L'ordre du Gantelet. **Hlam** (voir l'annexe B) arrive et aide les personnages au mieux de ses possibilités. Aurinax et lui se sont rencontrés il y a de nombreuses années et ils s'entendent bien. Aurinax apprécie le moine et les personnages qui négocient avec le dragon en sa présence sont avantagés sur leurs tests de Charisme (Persuasion).

Le Zhentarim. Les Pillards de tenures (voir l'annexe B) viennent aider les personnages à sécuriser la chambre forte. Ils sont tous présents, sauf si des membres de leur groupe ont été arrêtés ou tués. Si Manshoon est l'antagoniste principal, Skeemo Gourdétrange trahit ses compagnons et se range du côté du simulacre de Manshoon. Si les Pillards de tenures et les personnages sortent victorieux du combat, les survivants proposent de partager équitablement le trésor avec les personnages. Si les personnages refusent leur offre et que les Pillards de tenures sont en plus grand nombre, les Zhents se retournent contre eux, ce qui met les personnages qui sont également membres du Zhentarim face à un dilemme.

La conclusion de l'aventure

L'aventure peut se conclure de bien des manières en fonction de qui obtient le trésor et de ce qui en est fait.

Mourir dans la chambre forte

Si les personnages meurent dans la chambre forte des dragons avec la *pierre de Golorr* et que l'antagoniste principal ne connaît pas son emplacement, ce secret meurt avec eux. Bien qu'ils aient succombé, ils ont réussi à s'assurer que l'or ne tombe pas entre les mains de leur antagoniste ; une victoire bien amère.

Déplacer l'or

Si les personnages trouvent le trésor de Neverember et décident de le garder, cela finit inévitablement par se savoir.

Des émissaires des Ménestrels, de l'Alliance des seigneurs et de l'ordre du Gantelet viennent leur rendre visite et exigent qu'ils rendent l'or à Waterdeep. Si les personnages refusent, ils sont chassés de ces factions et se trouvent rapidement en eaux troubles politiquement parlant. Les Seigneurs de Waterdeep les accusent de vol à l'encontre des citoyens de la ville. Les personnages risquent 1 mois de travaux forcés plus une indemnisation d'un montant égal à la valeur dérobée, ainsi qu'une amende de 500 po. S'ils tentent de quitter la ville, la garde municipale les arrête et les emprisonne. S'ils réussissent à échapper aux autorités locales, les Ménestrels et les agents de l'Alliance des seigneurs les traquent sans relâche.

Laeral Silverhand est prête à laisser les personnages conserver un dixième du trésor (50 000 po). Cependant, une telle quantité d'argent attire tout de même l'attention et les personnages sont sollicités par de nombreuses personnes qui leur demandent de leur accorder des prêts ou simplement des dons :

- Emmek Frewn (voir « Concurrent professionnel : Emmek Frewn » page 42) a besoin de 1 500 po pour rembourser un prêt contracté avec intérêts. S'il ne peut pas rendre l'argent d'ici une décade, **Istrid Corne** (voir l'annexe B) enverra des malfrats du Zentharim le menacer, voire le molester. Emmek se présente devant les personnages, son chapeau à la main, en louant leur générosité et en niant toute action déloyale de sa part.
- **Davil Chantétoile** (voir l'annexe B) demande aux personnages de lui donner 5 000 po afin de pérenniser sa branche du Zhentarim à Waterdeep. De récentes altercations et des problèmes légaux ont en effet vidé les coffres des Pillards de tenures. Si les personnages refusent, les Pillards de tenures doivent quitter la ville et céder le contrôle du Zentharim de Waterdeep à Manshoon (s'il est vivant).
- Floon Blagmaar (voir l'annexe B) demande aux personnages de lui donner 500 po pour l'aider à rembourser une importante dette de jeu. Si les personnages refusent de donner l'or à Floon, il disparaît sans laisser de trace 1d10 jours plus tard.
- **Volothamp Geddarm** (voir l'annexe B) demande aux personnages 5 000 po afin de financer une expédition qui servira de base à un prochain livre. En échange, il leur promet une mention spéciale dans ledit chef d'œuvre. Si les personnages semblent hésitants, Volo leur rappelle que sans lui, ils ne se seraient pas lancés dans cette aventure et ne se trouveraient pas à la tête de cette fortune.
- Jelenn Urmbrusk, un Seigneur masqué a une dette envers Manshoon. Elle demande aux personnages un prêt sans intérêt de 10 000 po qu'elle leur promet de rembourser sous un an. En échange, elle leur fait le serment d'utiliser sa « considérable influence auprès des Seigneurs de Waterdeep » pour les aider dans le futur. Si les personnages accèdent à sa demande, elle tient sa promesse, leur rembourse le prêt et leur accorde une faveur spéciale (voir la section « Les marques de prestige » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). S'ils refusent, ils viennent sans le savoir de se faire une ennemie chez les Seigneurs masqués.
- Des temples, des œuvres caritatives, et des étrangers malchanceux viennent également frapper à leur porte de temps à autre. Ils ne demandent pas beaucoup, juste quelques pièces ici et là, mais qui additionnées font une somme plus conséquente.

Plus loin et plus profondément

Les personnages devraient atteindre le niveau 5 d'ici la fin de l'aventure. Dans les semaines qui suivent, tout Waterdeep a entendu parler de leurs exploits. Ils finissent par recevoir le mot suivant :

> Undermountain appelle. Rendez-vous au Portail Béant.

Si les personnages souhaitent explorer Undermountain, vous pouvez poursuivre cette campagne jusqu'au niveau 20 avec le livre *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément.*



Chapitre 5 : Folie printanière

Xanathar est devenu complètement paranoïaque et ne fait confiance à personne. Alors qu'elle était dans son antre, la *pierre de Golorr* s'est volatilisée pendant qu'il était en train de négocier un arrangement pour fusionner la Guilde de Xanathar et le Zhentarim en une seule et même organisation criminelle. Les Zhents n'ont pas volé la *pierre de Golorr*, mais c'est pourtant ce que croit Xanathar. Le simple fait de posséder la pierre suffisait à persuader Xanathar que l'or était en sécurité dans la chambre forte des dragons. À présent, il pense que l'or sera plus en sécurité sous son regard vigilant, mais sans *la pierre de Golorr*, il ne se rappelle plus où l'or est caché.

Avant de faire jouer ce chapitre, relisez la section « Tyrannœils » du *Monster Manual*, et plus particulièrement celle intitulée « L'antre d'un tyrannœil ». Dans son antre, Xanathar peut effectuer des actions d'antre et les personnages peuvent également être confrontés aux effets régionaux du tyrannœil.

Les personnages qui ne se rendent pas dans l'antre de Xanathar au cours de cette aventure le feront peut-être dans *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément*. Dans cette aventure, les personnages vont très probablement se rapprocher de l'antre du tyrannœil en passant par Skullport (voir la zone X4 pour plus de détails).

En explorant l'antre de Xanathar, les personnages verront plusieurs fois un symbole ayant l'aspect d'un cercle avec dix rayons disposés à égale distance sur sa circonférence, pointés vers l'extérieur. Ce symbole est la rune personnelle de Xanathar ainsi que le signe utilisé pour représenter sa Guilde.

Affronter Xanathar

Lancez un d100 pour déterminer où se trouve le tyrannœil lorsque les personnages arrivent et consultez la table Emplacement de Xanathar.

Emplacement de Xanathar

d100	Emplacement
01-50	Xanathar discute avec Sylgar, son poisson rouge, dans la zone X19.
51-75	Xanathar fait un sermon décousu aux sbires dans la salle d'audience (zone X18).
76-90	Xanathar assiste à un combat dans la Fosse du sang et de la fortune (zone X6).
91-00	Xanathar songe à sa mortalité en contemplant les restes des précédents Xanathar dans la crypte (zone X33).

Si les personnages attaquent le tyrannœil, il détruit l'un d'eux et tente d'asservir les autres. Il laisse la vie sauve aux survivants s'ils acceptent de l'aider à trouver la *pierre de Golorr*. S'ils refusent, il détruit un autre personnage et réitère son offre. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que les personnages acceptent ou qu'il n'en reste aucun. Ceux qui acceptent l'offre du tyrannœil sont autorisés à partir sains et saufs.

Si les personnages donnent la pierre à Xanathar, celui-ci exige qu'ils l'accompagnent jusqu'à la chambre forte des dragons et l'aident à vaincre le gardien draconique du lieu. Xanathar craint que les personnages ne respectent pas

leur part du marché et amène avec lui son majordome, Ahmaergo, pour qu'il garde un œil sur eux.

Si le tyrannœil n'a plus que la moitié de son nombre maximum de points de vie ou s'il pense être exposé à un danger mortel, il active son *anneau d'invisibilité* et hurle à Ahmaergo de « démembrer les usurpateurs ». Invisible, Xanathar vole vers son sanctuaire (zone X19) en empruntant l'itinéraire le plus sûr.

L'amour insensé que Xanathar voue à Sylgar, son poisson rouge, est sa plus grande faiblesse. Un personnage qui utilise le poisson comme otage peut effectuer un test de Charisme (Intimidation) DD 16. S'il réussit, le redoutable tyrannœil se mue en pleurnichard penaud et accède à toutes les demandes des personnages ou presque. En cas d'échec, Xanathar exige que les personnages libèrent Sylgar s'ils ne veulent pas terminer désintégrés (et mettra sa menace à exécution).

Déjouer l'opération de Xanathar

Les personnages n'ont probablement pas les capacités suffisantes pour tuer le tyrannœil, mais ils peuvent saboter son opération de différentes manières, en affectant le tyrannœil directement ou le bon fonctionnement de la Guilde de Xanathar. Ils peuvent même obtenir suffisamment de ressources (notamment des explosifs) pour détruire l'antre de Xanathar.

Mettre Xanathar en colère

L'état mental de Xanathar est instable. Dès qu'il se met en colère, le tyrannœil a tendance à tuer ses sbires au hasard.

Enlever ou tuer Sylgar

Xanathar devient enragé si quelqu'un tue ou enlève son poisson rouge et empêche Ott Orteil-d'Acier, son gardien, de le remplacer.

Détruire le nullificateur de rêves

Le « nullificateur de rêves » de Xanathar dans la zone X20 apaise son esprit et l'aide à dormir. Le tyrannœil est très mécontent si quelqu'un détruit cet objet.

Prendre sa nourriture

Xanathar mange les repas préparés par les chefs cuisiniers kobolds de la zone X30. Xanathar devient fou furieux si quelqu'un tue ces kobolds ou les empêche de préparer ses repas.

Perturber la chaîne de commandement

Même si le tyrannœil est le chef suprême de la Guilde de Xanathar, ses lieutenants gèrent les opérations quotidiennes du groupe. La chaîne de commandement peut être perturbée de différentes façons.

Assassinat

Si l'un des plus fidèles sous-fifres de Xanathar, comme Ahmaergo ou Noska Ur'gray, se fait tuer, les opérations quotidiennes de la Guilde sont chamboulées pendant une décade.

Aveugler Xanathar

Nar'l Xibrindas (voir l'annexe B) a concocté un poison capable d'aveugler Xanathar et de semer la confusion dans la Guilde.

Les sous-fifres importants

Xanathar compte sur ses sous-fifres pour le conseiller, l'informer et superviser les activités quotidiennes de sa Guilde. Les sous-fifres importants suivants sont décrits dans l'annexe B :

Ahmaergo, majordome nain
Nar'l Xibrindas, conseiller drow
Nihiloor, flagelleur mental
Noska Ur'gray, tueur à gages nain
Ott Orteil-d'Acier, nain gardien de poisson
Thorvin Doublebarbe, ingénieur nain

Faire planer la méfiance

Si on trompe le tyrannœil pour qu'il croie qu'une conspiration se prépare pour le tuer lui ou Sylgar, il désintègre les conspirateurs suspects, laissant des trous béants dans la chaîne de commandement.

Détruire l'antre

Nar'l Xibrindas a clandestinement fait entrer de la *poudre à fumée* dans l'antre (voir la zone X36) et, avec l'aide de Thorvin Doublebarbe, a identifié les endroits où la structure est peu solide. Si ces zones subissent toutes des dommages catastrophiques, l'antre s'effondre au bout d'une heure. Les personnages peuvent apprendre cette information en parlant à Thorvin dans la zone X13. Voici les zones instables :

La **zone X2**, au seuil de la porte secrète
La **zone X6**, en haut des contreforts de pierre
La **zone X17**, en bas de n'importe lequel des trois piliers
La **zone X20**, contre le mur du fond
La **zone X22**, entre les colonnes
La **zone X30**, n'importe où dans la cuisine
La **zone X33**, n'importe où dans la crypte

Si son antre s'effondre, Xanathar utilise son rayon de désintégration pour creuser un tunnel de sortie et s'enfuir avec quelques blessures mineures seulement. Il utilise son rayon de télékinésie pour transporter Sylgar, son poisson rouge, s'il est à portée. Les sous-fifres peuvent fuir avec le tyrannœil, ou en empruntant les tunnels menant à Skullport (zone X4). Ceux qui ne peuvent faire ni l'un ni l'autre meurent dans l'effondrement.

L'antre de Xanathar

L'antre de Xanathar est un ancien complexe souterrain originellement bâti par des magiciens néthérisses puis agrandi par des tyrannœils au fil du temps. Il est relié à la bourgade souterraine de Skullport par un long tunnel (zone X4). Un escalier secret (zone X1) permet d'accéder aux égouts de Waterdeep.

Voici les caractéristiques de l'antre (en cas d'exceptions, elles sont indiquées dans le corps du texte) :

- Sauf indication contraire, les salles font 6 mètres de haut et les couloirs 4,50 mètres de haut.
- Les salles et les couloirs sont vivement éclairés par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales.
- La plupart des portes sont de simples blocs de pierre circulaires de 2,40 mètres de diamètre et 15 centimètres d'épaisseur, avec des gonds de pierre fixés sur un côté. Les portes à double battant s'ouvrent par le milieu et se composent de deux demi-cercles de 4,80 mètres de large et 2,40 mètres de haut. Les poignées de porte fichées dans la pierre ont la forme du symbole de Xanathar. (Xanathar peut ouvrir ou fermer une porte déverrouillée en utilisant son rayon de télékinésie ou détruire une porte verrouillée avec son rayon de désintégration.)



Atteindre l'antre

Très rares sont les membres de la Guilde ayant accès à l'antre secret du tyrannœil. Si les personnages veulent s'y rendre, les factions suivantes savent où il est et peuvent les aider à le trouver.

Bregan D'aerthe

Jarlaxle a un espion dans la Guilde de Xanathar : le conseiller Nar'l Xibrindas qui utilise *envoi de message* pour transmettre des informations à ses confrères drows. Bregan D'aerthe sait que l'itinéraire le plus sûr pour rejoindre l'antre du tyrannœil est un escalier secret dans les égouts du quartier du Château. Tous les personnages membres de cette faction peuvent obtenir cette information auprès de Jarlaxle ou d'une autre source.

Si le groupe contient au moins un membre de Bregan D'aerthe avec un renom de 4 ou plus au sein de la faction, quatre **drows** masculins attendent les aventuriers en haut de l'escalier. Ils s'appellent Arannis Nur'zekk, Beldar Tlabbath, Rylvar Tlabbath et Draknafein Uriss. Ils ont l'ordre d'aider les personnages à accomplir leur mission, quoi qu'il en coûte. Ces drows ont également une mission secrète : tuer Nar'l Xibrindas s'il est toujours en vie et de récupérer le *sac sans fond* de Jarlaxle (voir la zone X35). Si vous comptabilisez les points d'expérience, chaque drow gagne une part équitable des PX tant qu'il est membre du groupe d'aventuriers.

Les Ménestrels

Les personnages membres des Ménestrels peuvent approcher **Mirt** (voir l'annexe B) qui sait où se trouve l'antre de Xanathar. (Il a déjà eu affaire plusieurs fois au tyrannœil lorsqu'il était Seigneur de Waterdeep.)

Mirt mène les personnages jusqu'à un escalier secret dans les égouts du quartier du Château (zone X1). Pendant que les personnages se préparent à descendre l'escalier, Mirt leur dit que Xanathar ne s'entend pas bien avec les humanoïdes, qu'il se méfie d'eux de manière générale et qu'il a tendance à croire qu'on conspire contre lui même quand ce n'est pas le cas. Il informe aussi les personnages que Xanathar possède un poisson rouge qu'il protège coûte que coûte.

Mirt n'accompagnera pas les aventuriers, mais il connaît un secret qui pourrait les aider : Thorvin Doublebarbe, l'ingénieur en chef de Xanathar, est un indic des Ménestrels. Il le divulgue aux personnages dont le renom au sein de la faction des Ménestrels est égal ou supérieur à 4.

L'Alliance des seigneurs

Les personnages membres de l'Alliance des seigneurs peuvent aller à la rencontre de **Jalester Silvermane** (voir l'annexe B). Il ne sait pas où se trouve l'antre de Xanathar, mais peut obtenir cette information auprès de Laeral Silverhand.

Une fois cette information connue, il mène le groupe vers un escalier secret dans les égouts du quartier du Château (zone X1). Pendant que les personnages se préparent à descendre l'escalier, Jalester leur conseille d'éviter toute confrontation avec le tyrannœil imprévisible et paranoïaque.

Si un ou plusieurs personnages ont un renom de 4 ou plus au sein de l'Alliance des seigneurs, Jalester leur propose de se joindre à eux lors de leur mission dans l'antre de Xanathar. Si vous comptabilisez les points d'expérience, Jalester obtient une part équitable des PX tant qu'il est membre du groupe d'aventuriers.

L'Enclave d'émeraude

Les personnages membres de l'Enclave d'émeraude peuvent apprendre l'emplacement de l'antre de Xanathar en parlant avec Jeryth Phaulkon à Phaulkonmere. Jeryth leur dit qu'elle a envoyé des rats éveillés dans les égouts pour trouver l'antre du tyrannœil. Ils ont récemment découvert un escalier secret dans les égouts du quartier du Château qui descend vers cet endroit (zone X1). Elle fait en sorte que l'un des rats éveillés les mène là-bas. Ce **rat** a une valeur d'Intelligence de 10 et parle le commun.

Le Zhentarim

Les personnages membres du Zhentarim peuvent parler à Yagra Poingdepierre au Portail Béant (voir « Les habitués », page 20). Une pipelette avinée en liaison avec la Guilde de Xanathar lui a récemment appris l'existence d'une « porte de service » qui permet d'entrer dans l'antre du tyrannœil. Yagra leur propose de les mener vers un escalier secret dans les égouts sous le quartier du Château (zone X1). « Faites-moi confiance, dit-elle, c'est plus sûr que de traverser Undermountain et Skullport. »

Yagra les accompagne si les personnages lui versent au moins 1 000 po. Sinon, elle leur souhaite bonne chance et retourne au Portail Béant. Si vous comptabilisez les points d'expérience, Yagra gagne une part équitable des PX tant qu'elle est membre du groupe d'aventuriers.

Zones de l'antre

Les zones suivantes correspondent aux indications sur la carte 5.1. L'antre se compose de deux strates reliées par des escaliers et des portes secrètes.

X1. L'escalier des yeux

Les personnages entreront probablement dans l'antre de Xanathar par cette zone : un escalier en colimaçon dissimulé derrière une porte dérobée, qui descend depuis les égouts du quartier du Château. L'escalier permet d'éviter un chemin compliqué à travers Undermountain et Skullport, décrit dans *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément*.

Lisez ceci quand les personnages trouvent l'escalier :

> Des yeux ouverts dans lesquels brille une faible lueur magique sont sculptés sur les murs de cet étroit escalier en colimaçon.

Les aventuriers ont l'impression d'être observés lorsqu'ils descendent l'escalier et cette impression persiste une fois entrés dans l'antre du tyrannœil. L'escalier faiblement éclairé descend sur plusieurs dizaines de mètres avant d'arriver à une porte de pierre circulaire qui ouvre sur la zone X2.

X2. Salle surveillée

Cette salle éclairée par magie contient les éléments suivants :

- Des yeux de toutes formes et tailles sont sculptés sur les murs. Nombre des globes oculaires sont dotés de paupières de pierre qui s'ouvrent et se ferment à intervalles irréguliers.
- Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 14 remarquent un pédoncule fantomatique (capteur de scrutation) qui pend du plafond directement devant la porte à double battant au sud.
- Une porte secrète est dissimulée dans le mur ouest.

Les yeux qui clignent. Les yeux sculptés qui clignent sont légèrement perturbants, mais inoffensifs.

Le capteur de scrutation. Le pédoncule fantomatique est un capteur magique qui permet à l'un des apprentis magiciens de la zone X16 de surveiller cette salle. Il fonctionne comme un œil supplémentaire doté de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Un personnage peut confirmer la fonction du pédoncule en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10, mais ignore qui l'utilise et où se trouve l'observateur. Il est impossible d'endommager le pédoncule, mais on peut le détruire avec un sort de *dissipation de la magie*. Le fonctionnement du capteur est réprimé dans la zone d'effet d'un *champ antimagie*.

La porte secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver cette porte secrète. Pour l'ouvrir, il faut appuyer sur un œil sculpté à proximité sur le mur. Une fois ceci fait, le battant de la porte secrète s'ouvre vers l'intérieur, révélant un couloir incurvé (zone X8).

X3. Garde zombi tyrannœil

Un **zombi tyrannœil** garde cette salle éclairée par magie. Il est entouré de quatre **spores gazeuses** ressemblant à première vue à de jeunes tyrannœils. Les cinq créatures flottent au milieu de la salle.

Le zombi tyrannœil est tout ce qu'il reste d'un tyrannœil venu des profondeurs de l'Underdark pour contester la suprématie de Xanathar. Après avoir vaincu son rival, Xanathar a fait animer le cadavre pour en faire un gardien de son antre. Les spores gazeuses ont été ajoutées plus tard.

Le zombi tyrannœil laisse passer les créatures qui brandissent le symbole de Xanathar. Il attaque toutes les autres. Les spores gazeuses n'attaquent pas, mais explosent dès qu'elles subissent le moindre dégât. Le zombi tyrannœil est immunisé contre leur trait explosion finale.

X4. Le tunnel vers Skullport

Ce tunnel éclairé par magie s'étend vers l'est sur 90 mètres, en dehors de la carte. Il aboutit au bas d'un escalier qui monte sur 6 mètres vers l'auberge Tripes et Jarretelles, un établissement situé dans la bourgade souterraine de Skullport, elle-même sous le contrôle de Xanathar. Voir *Waterdeep : Le Donjon du Mage dément* pour plus d'informations sur l'auberge et Skullport.

X5. Alcôve de l'horreur

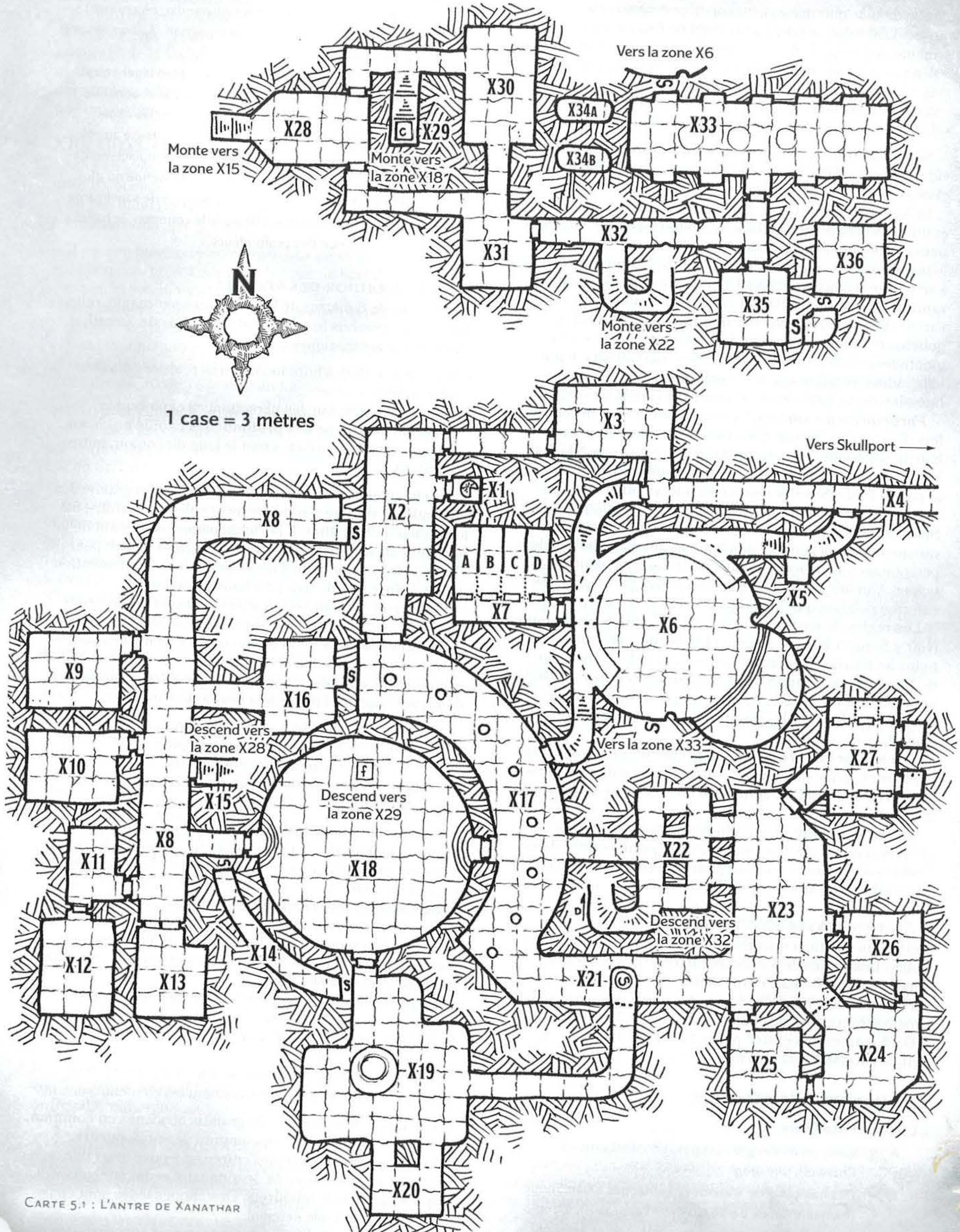
Dans cette alcôve se trouve une **armure animée** dont le plastron est orné du symbole de Xanathar en relief. À première vue, elle ressemble à une armure ornementale inanimée. Elle reste inerte jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que Xanathar la convoque dans la zone X6. (Le tyrannœil l'utilise pour éviter que les bagarres entre spectateurs dans l'arène ne s'enveniment.)

X6. Fosse du sang et de la fortune

Xanathar a transformé cette salle en arène de combat. Il utilise également cet endroit pour se débarrasser, d'une façon qu'il considère comme divertissante, des sous-fifres en qui il n'a plus confiance.

Cette zone contient les éléments suivants :

- Une salle circulaire éclairée par magie, au sol recouvert d'une fine couche de sable imbibé de sang et avec des contreforts de pierre soutenant un plafond en forme de dôme à une hauteur de 12 mètres.
- Des gradins de pierre à une hauteur de 3 mètres bordent la moitié nord-ouest de la salle. Des escaliers montent depuis les gradins vers d'autres zones de l'antre et un tunnel sous les gradins part vers l'ouest et le quartier pénitentiaire des monstres (zone X7).



Carte 5.1 : L'antre de Xanathar

- Des marches montent vers un renfoncement semi-circulaire dans le mur sud-est. Le sol de ce renfoncement se situe à 1,50 mètre au-dessus de celui de l'arène. Il est agrémenté de bouquets de champignons de l'Underdark dans des vases de pierre et de tapisseries violettes montrant le symbole de Xanathar. Un pédoncule spectral (capteur de scrutation) pend du plafond en voûte de l'alcôve.
- Une porte secrète est dissimulée dans le mur sud.

Si Xanathar n'est pas dans cette zone, l'arène est vide mais surveillée (voir « Le capteur de scrutation » ci-dessous).

Si Xanathar est présent, il lévite dans l'alcôve au sud-est et utilise son *anneau d'invisibilité* pour ne pas être vu. Deux nains se tiennent sur les marches de l'alcôve : **Ahmaergo**, le majordome de Xanathar (voir l'annexe B), qui préside les tournois martiaux, et Noska Ur'gray, le tueur à gages du tyrannœil (voir l'annexe B), qui amène les combattants dans l'arène depuis la zone X7. Dix **bandits** humains et cinq **gobelours** (tous membres de la Guilde de Xanathar) engloutissent de la bière et narguent les combattants depuis les gradins, pendant que deux **gobelins** leur servent des intestins de rat salés et des tourtes à la viande de stirge.

Participer à un tournoi. Si les personnages arrivent ici lors d'un tournoi, ils voient un **minotaure** affrontant une halfeline terrifiée, Samara Strongbones (voir zone X7). La halfeline ne veut pas mourir dans un combat insensé et appelle à l'aide. Si les personnages interviennent, les spectateurs dans l'arène deviennent violents et les attaquent. Si les personnages n'interviennent pas, Noska ramène le vainqueur vers la zone X7 pendant qu'Ahmaergo pousse les personnages à participer au tournoi. S'ils ne veulent pas participer, Ahmaergo ordonne qu'on les assomme et qu'on les enferme pendant que Xanathar observe la scène en silence.

Les règles du tournoi sont décrites à la fin de ce chapitre (voir « Sang et fortune », page 114). Si un personnage participe au tournoi et l'emporte, ou s'il défait les sous-fifres de Xanathar, le tyrannœil est suffisamment impressionné pour accorder une audience au groupe, durant laquelle il tente de subjuguer les aventuriers (voir « Affronter Xanathar », page 99).

Le capteur de scrutation. Le pédoncule spectral est un capteur magique qui permet à un apprenti magicien dans la zone X16 de surveiller cette salle. Voir la zone X2 pour plus d'informations.

La porte secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver cette porte secrète dans le mur sud. Il faut la pousser pour l'ouvrir et révéler la zone X33 située derrière.

X7. Le quartier pénitentiaire

Cette zone contient quatre cellules séparées par des barreaux. Les portes de fer rectangulaires sont dotées de serrures dont Noska Ur'gray détient les clés. Il fait réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour crocheter un cadenas, et un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour enfoncer une porte. La table Occupants des cellules donne la liste les prisonniers de cette zone.

Occupants des cellules

Cellule	Prisonniers
A	Groz, un **demi-ogre** ; Umpok, un **minotaure** ; et Charworl, une **orog**
B	Des habitants de Waterdeep kidnappés : Xian Shung (humaine shoue **barde** NB ; voir l'annexe B), Claudio Benzreck (humain téthyrien **noble**, LN) et Arthright Grayfalcon (illuskien **bretteur**, CN ; voir l'annexe B)
C	Une **drow** du nom de Raelyn Auvryndar, récemment séparée de son subalterne et compagnon, Zaibon Kyszalt (voir la zone X24)
D	Samara Strongbones, une halfeline pied-léger ; c'est une **espionne** du Zhentarim alliée à Manshoon. Elle est chaotique mauvaise et a les traits raciaux suivants : Elle est de Petite taille et a une vitesse au sol de 7,50 mètres. Elle peut traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grande. Elle est avantagée lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Elle parle le commun, le halfelin et le commun des profondeurs.

X8. Le corridor des statues

Ce corridor de 6 mètres de large, éclairé par magie, relie diverses zones sous le contrôle de la Guilde de Xanathar. Voici ses caractéristiques :

- Il y a des statues d'humanoïdes très réalistes disséminées dans le couloir.
- La première fois que les personnages explorent le corridor, un **gnome des profondeurs** habillé en clown danse et fait des roulades tout le long du couloir, entre les statues.

Le clown gnome. Flutterfoot Zipswiggle, un gnome des profondeurs vêtu de vêtements aux couleurs criardes, est le bouffon de Xanathar. Il porte un paquet contenant de la *poussière de disparition*. Ce que Flutterfoot ne sait pas, c'est que le tyrannœil en a assez de lui et qu'il a l'intention de le pétrifier lors de leur prochaine rencontre.

Flutterfoot connaît les caractéristiques et la configuration de l'antre de Xanathar, ainsi que l'endroit où se trouve le tyrannœil actuellement et les emplacements des portes secrètes, à l'exception de celles qui mènent à la zone X36. Il propose avec joie ses services de guide si les personnages donnent la bonne réponse à la devinette suivante :

Je viens avec le sourire,
Un rien me sépare du pire,
Je peux être contagieux,
Mais comme médicament, on ne fait pas mieux.
Que suis-je ?

La réponse à la devinette de Flutterfoot est « le rire ». Si les personnages donnent une mauvaise réponse, le gnome se saupoudre de *poussière de disparition*, devient invisible et prend la fuite.

Des statues très réalistes. Les statues sont les restes pétrifiées d'intrus et de membres de la Guilde de Xanathar transformés en pierre. Il y a une douzaine de statues en tout : quatre humains, trois gobelins, deux drows, un nain, un halfelin et un tieffelin.

La porte secrète. La porte secrète menant à la zone X2 est clairement visible depuis ce côté. On l'ouvre en tournant la poignée de pierre sur le mur attenant.

X9. Le dortoir de la guilde

Cette salle éclairée par magie contient les éléments suivants :

- Les murs sont couverts de graffitis obscènes en commun, en nain, en gobelin et en commun des profondeurs.
- Dans la partie proche de l'entrée se trouve une table de bois branlante entourée de tonneaux et de tonnelets vides qui font office de tabourets. Des chopes vides sont éparpillées sur la table et le sol.
- Une douzaine de lits superposés moisis sont disposés en deux rangées au fond de la pièce.

Les membres de la Guilde de Xanathar. Quand ils ne sont pas en train d'assister à un tournoi dans l'arène (zone X6) ou d'écouter un discours de Xanathar dans la salle d'audience (zone X18), dix **bandits** humains, tous membres de la Guilde de Xanathar, dorment ici. Pendant quelques heures, ils sont tellement ivres qu'ils se réveillent uniquement s'ils subissent des dégâts. De plus, ils sont empoisonnés tant qu'ils sont ivres de la sorte.

X10. Chambre de Noska

Noska Ur'gray, le tueur à gages de Xanathar (voir l'annexe B), occupe cette pièce éclairée par magie lorsqu'il n'est pas dans l'arène (zone X6). La pièce contient les éléments suivants :

- Il y a une baignoire en marbre aux pieds griffus au milieu de la pièce, près d'une grande cage de bois dans laquelle est enfermé un **oxydeur**.
- Des casques, des boucliers et des armes rouillés et brisés sont empilés le long des murs.
- Trois mannequins en paille et en tissu où sont plantés une multitude de carreaux d'arbalètes sont suspendus à des crochets contre le mur du fond.

L'oxydeur est l'animal de compagnie de Noska qui le nourrit avec les casques, boucliers et armes usagés entassés contre les murs. Il utilise les mannequins pour s'entraîner au tir. Le fond de la baignoire, qu'il a convertie en lit, est tapissé de paille et de fourrures miteuses.

La cage de bois. Un simple loquet maintient la porte de la cage fermée. L'oxydeur ne peut blesser personne tant qu'il reste enfermé.

Le trésor. Un coffre de bois contenant le trésor personnel de Noska est caché sous un tas d'armes rouillées : 37 po, 151 pa, 360 pc et quatre héliotropes (d'une valeur de 50 po chacune).

X11. La collection d'Ahmaergo

Le majordome de Xanathar est un amateur de minotaures qui a décoré cette pièce éclairée par magie en conséquence :

- Un minotaure empaillé luisant se tient à l'extrémité nord de la pièce. Une hache à deux mains de Grande taille est accrochée dans un râtelier d'armes devant lui.
- Au milieu de la pièce se trouve un bloc de pierre rectangulaire de 3 mètres de long, 1,50 mètre de large et 1 mètre de haut sur lequel est posée la représentation miniature d'un labyrinthe en pierre sculpté à la main.

Le labyrinthe de pierre. Un sort de *détection de la magie* dévoile une aura de magie d'invocation autour du modèle réduit. Une créature qui touche le labyrinthe devient la cible d'un sort de *labyrinthe* (DD du jet de sauvegarde 15). Une fois l'effet déclenché, il faut attendre l'aube prochaine pour qu'il puisse de nouveau faire effet.

Le minotaure empaillé. Quand quelqu'un d'autre qu'Ahmaergo ouvre la porte sud, le squelette du minotaure empaillé surgit hors de sa peau (ce qui fait de lui un **squelette minotaure** animé) et s'empare de la hache à deux mains. Il attaque tous les intrus et poursuit tous ceux qui fuient vers les zones X8 ou X12. Le squelette minotaure obéit aux ordres d'Ahmaergo.

X12. Chambre d'Ahmaergo

Cette pièce est plongée dans l'obscurité, car les lumières magiques qu'elle contenait ont été dissipées. Les personnages avec une source de lumière ou la vision dans le noir distinguent les éléments suivants :

- La pièce a été transformée en labyrinthe. Les murs de ce dédale sont faits de caisses entassées et clouées les unes aux autres avec des planches. Ils s'élèvent jusqu'au plafond haut de 6 mètres.
- Des os d'humanoïdes jonchent le sol. (Ahmaergo a récupéré ces os dans Undermountain et les a disposés ici en guise de sinistres ornements.)

Le labyrinthe occupe toute la pièce, à l'exception d'une zone de 3 mètres de côté dans la coin sud-ouest, où Ahmaergo a installé un coffre de bois et un lit confectionné avec les crânes, les os, les peaux et les fourrures de minotaures.

La traversée du labyrinthe prend du temps mais n'est pas compliquée, en revanche Ahmaergo a installé le fil de déclenchement d'un piège à mi-parcours. Si le personnage à la tête du groupe cherche des pièges, il le remarque s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12. Une fois repéré, on peut facilement le désamorcer ou l'éviter. Si le piège se déclenche, les murs du labyrinthe s'écroulent. Chaque créature qui se trouve dans le dédale au moment où il s'effondre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 10 (3d6) dégâts contondants sur un échec, sinon moitié moins.

Le trésor. Le coffre d'Ahmaergo contient 121 po dans un sac cousu en peau humaine, une statuette de minotaure en malachite (d'une valeur de 250 po) et une *potion de soins*.

X13. Atelier de Thorvin

La porte à double battant ouvre sur une pièce éclairée par magie qui contient ce qui suit :

- Thorvin Doublebarbe (voir l'annexe B), l'ingénieur de Xanathar, est en train de construire un gros appareil au milieu de la pièce. Un **observateur** albinos (voir l'annexe B) lévite à proximité.
- Des tables de pierre recouvertes d'outils sont dispersées un peu partout dans la salle. (Il y a suffisamment d'outils ici pour former deux ensembles d'outils de maçon, un d'outils de forgeron et deux d'outils de bricoleur.)
- Parmi les autres éléments du mobilier, on trouve un lit de camp et des tonneaux de bois empilés contenant de la bière Dracosiffle (brassée à Skullport).

L'observateur albinos. Les rêves de Xanathar ont donné naissance à cet observateur et le tyrannœil l'a chargé d'espionner Thorvin, car il commence à douter de sa loyauté. L'observateur est lui-même déloyal. Un personnage magicien peut se lier d'amitié avec lui en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 11 et en faire son familier en accomplissant un rituel d'*appel de familier*. Si l'observateur devient un familier, son alignement change pour correspondre à celui de son nouveau maître.

Thorvin Doublebarbe. Une fois terminé, l'appareil que fabrique Thorvin permettra à Xanathar de pulvériser les créatures qu'il pétrifie pour les transformer en fine poudre utile pour faire du plâtre. Le pulvérisateur se compose pour l'essentiel d'un haut bac en pierre avec des meules au fond et une glissière d'où s'écoule la poudre de pierre.

Le pulvérisateur est un projet personnellement mis au point par le nain, ce qui lui permet de rester dans l'antre de Xanathar et de collecter des informations qu'il vend aux Ménestrels. (Thorvin dépose l'argent que lui verse la faction dans une banque, loin du regard vigilant du tyrannœil.) Le nain est contrarié et montre avec inquiétude l'observateur albinos si un ou plusieurs personnages l'abordent en affirmant être des Ménestrels, car ils prennent alors le risque de dévoiler son rôle d'espion. Si les personnages se lient d'amitié avec l'observateur et promettent de s'en aller, Thorvin répond sincèrement à trois de leurs questions au



plus. Il n'a jamais vu les quartiers d'Ahmaergo (zones X11 et X12), mais il connaît bien le reste de l'antre.

Si les personnages cherchent un moyen de perturber le fonctionnement de la Guilde de Xanathar, Thorvin leur suggère de forcer Nar'l Xibrindas, le conseiller du tyrannœil (voir la zone X18), à leur céder la grande quantité de *poudre à fumée* qu'il a fait entrer en contrebande dans le donjon. Thorvin leur révèle aussi où placer la *poudre à fumée* pour provoquer un maximum de dégâts (voir « Détruire l'antre », page 100).

X14. Le couloir secret

Des portes secrètes dissimulent ce couloir éclairé par magie. Il contourne la salle d'audience (zone X18) et descend en pente douce vers l'est. Pour trouver l'une ou l'autre des portes secrètes, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

X15. L'escalier vers le labyrinthe

Les personnages au sommet de cet escalier éclairé par magie peuvent entendre une musique forte et des rires gras provenant d'en bas. L'escalier descend sur 6 mètres vers la zone X28.

X16. Le centre de surveillance panoptique

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Cinq nains d'écu chauves, la tête couverte d'yeux violets tatoués, sont assis autour d'un cercle luisant sur le sol. Leurs yeux sont clos, mais ils sont conscients de leur environnement.
- Une grande « cloche » de bronze éclatant, dont la forme fait penser à l'embout d'un tuba, est accrochée au plafond directement au-dessus du cercle.
- Une porte secrète menant en X17 est dissimulée dans un renfoncement.

Les nains. Les cinq nains tatoués s'occupent du système de surveillance magique « panoptique » de Xanathar. Ils ne combattent que pour se défendre. Ce sont des **apprentis magiciens** (voir l'annexe B), avec les modifications suivantes :

- Ils sont neutres.
- Ils possèdent ces traits raciaux : Leur vitesse au sol est de 7,50 mètres. Ils sont avantagés lors des jets de sauvegarde contre le poison et sont résistants aux dégâts de poison. Ils disposent de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Ils parlent le commun et le nain.
- Nihiloor, le flagelleur mental, a modifié les nains par de la chirurgie et des moyens psychiques pour qu'ils dorment en gardant un oeil ouvert et la moitié de leur cerveau éveillé.

La cloche d'amplification. La cloche de bronze est reliée à un tube fiché dans la pierre qui va jusqu'à la salle d'audience attenante (zone X18). Elle amplifie les sons produits sous elle et les reproduit dans la salle d'audience.

Le cercle de scrutation. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de divination autour du cercle que les nains utilisent pour scruter divers endroits du donjon : la salle d'entrée (zone X2), l'arène (zone X6), l'antichambre de la folie (zone X23), la salle de jeux (zone X28) et le couloir du niveau inférieur (zone X32). Chaque endroit est placé sous la surveillance d'un nain qui communique ce qu'il voit par le biais de la cloche de bronze. Le cercle de scrutation ne fonctionne qu'avec les nains. Il est réprimé au sein d'un *champ antimagie* et peut également être dissipé (DD 17). Quand le cercle cesse d'exister, les pédoncules fantomatiques situés dans les endroits mentionnés plus haut disparaissent également.

La porte secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver cette porte secrète. Une pédale dissimulée dans le sol ouvre la porte vers l'intérieur quand on appuie dessus.

X17. La promenade

Des piliers sur lesquels sont sculptés des yeux suivent la courbure du couloir. Les yeux semblent observer les créatures lorsqu'elles passent devant eux. Cet effet n'est pas magique, seulement optique.

Le majordome. S'il n'est pas avec Xanathar dans l'arène (zone X6), **Ahmaergo** (voir l'annexe B) effectue son inspection quotidienne du donjon. Les personnages peuvent entendre l'écho des pas du nain lorsqu'il se rapproche d'eux. S'il voit les intrus et qu'ils sont trop nombreux, Ahmaergo se replie vers la zone X22, descend l'escalier pour chercher des renforts dans la zone X28 et prend leur tête pour partir à la recherche des intrus. S'il ne voit qu'un seul intrus, il dégaine sa hache et l'attaque.

La porte secrète. L'extrémité nord de ce couloir est décorée d'une fresque représentant un arbre dénué de feuilles, aux branches dotées d'yeux sans paupières. Si quelqu'un appuie sur l'œil prévu à cet effet, une section du mur en forme de porte s'ouvre et révèle la zone X16. Les personnages doivent réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver la porte secrète et l'œil sur lequel appuyer.

X18. La salle d'audience

Xanathar reçoit ses visiteurs et sermonne ses sbires dans cette salle au plafond en dôme de 12 mètres de haut. Si les personnages ont été repérés à l'un ou l'autre endroit par les capteurs de scrutation, ils ne peuvent pas surprendre les créatures qui sont ici. Cette salle éclairée par magie contient les éléments suivants :

- Le sol circulaire carrelé de marbre noir est orné d'une mosaïque en or représentant le symbole de Xanathar.
- Une sorte de protubérance de bronze en forme de cloche dépasse du plafond. (Il s'agit de l'autre extrémité de l'amplificateur de sons décrit dans la zone X16.)
- Douze statues particulièrement réalistes sont alignées le long des murs incurvés : les restes des humains, drows, nains, gobelinoïdes et kobolds qui ont défié le tyrannœil.
- Une trappe secrète est dissimulée dans le sol.

Lorsqu'il est dans cette pièce, Xanathar utilise son *anneau d'invisibilité* pour ne pas être vu et peut utiliser une action bonus pour activer ou désactiver des jeux de lumières magiques psychédéliques, chacune ayant la taille d'un globe oculaire humain. Les lumières remplissent un cube de 3 mètres d'arête au milieu de la salle et le tyrannœil peut projeter sa voix pour donner l'impression qu'elle émane de cette zone. Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) DD 13 savent que la voix ne vient pas des lumières.

Si le tyrannœil est ici, il est en train d'utiliser les lumières psychédéliques pour donner un sermon incohérent et prétentieux à un groupe de sbires divers obséquieux composé de dix **bandits** humains et deux **duergars** qui n'ont jamais vu la forme véritable de Xanathar. Ces sbires ont des chopes de bière Dracosiffle (une boisson bon marché de Skullport) à la main et boivent à la santé de Xanathar chaque fois que le tyrannœil se glorifie. Nar'l Xibrindas, le vil conseiller **mage drow** de Xanathar (voir l'annexe B), se tient devant la porte ouverte menant à la zone X19 et applaudit sans conviction au discours. Son garde du corps **grell** lévite près de lui. Si Xanathar a été prévenu que les personnages arrivaient, il conclut son discours et leur accorde une audience ; voir « Affronter Xanathar », page 99, pour plus d'informations.

Si Xanathar est ailleurs, Nar'l et le grell sont seuls dans cette salle. Nar'l tente d'attirer les aventuriers vers le tyrannœil. S'il est blessé, il s'enfuit par la trappe dans le sol et se replie vers la zone X35 pendant que le grell couvre sa retraite.

Si le groupe contient des membres de Bregan D'aerthe et que Nar'l le sait, il leur donne sa fiole de grattœil pour qu'ils puissent aveugler Xanathar avec ce poison. Témoin de cet acte de trahison, le grell se retourne contre lui.

La trappe secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver cette trappe dissimulée dans le sol. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour la soulever et ainsi révéler une échelle de bois qui permet de descendre vers la zone X29.

X19. Le sanctuaire de Xanathar

Cette salle éclairée par magie a un plafond plat haut de 9 mètres et contient les éléments suivants :

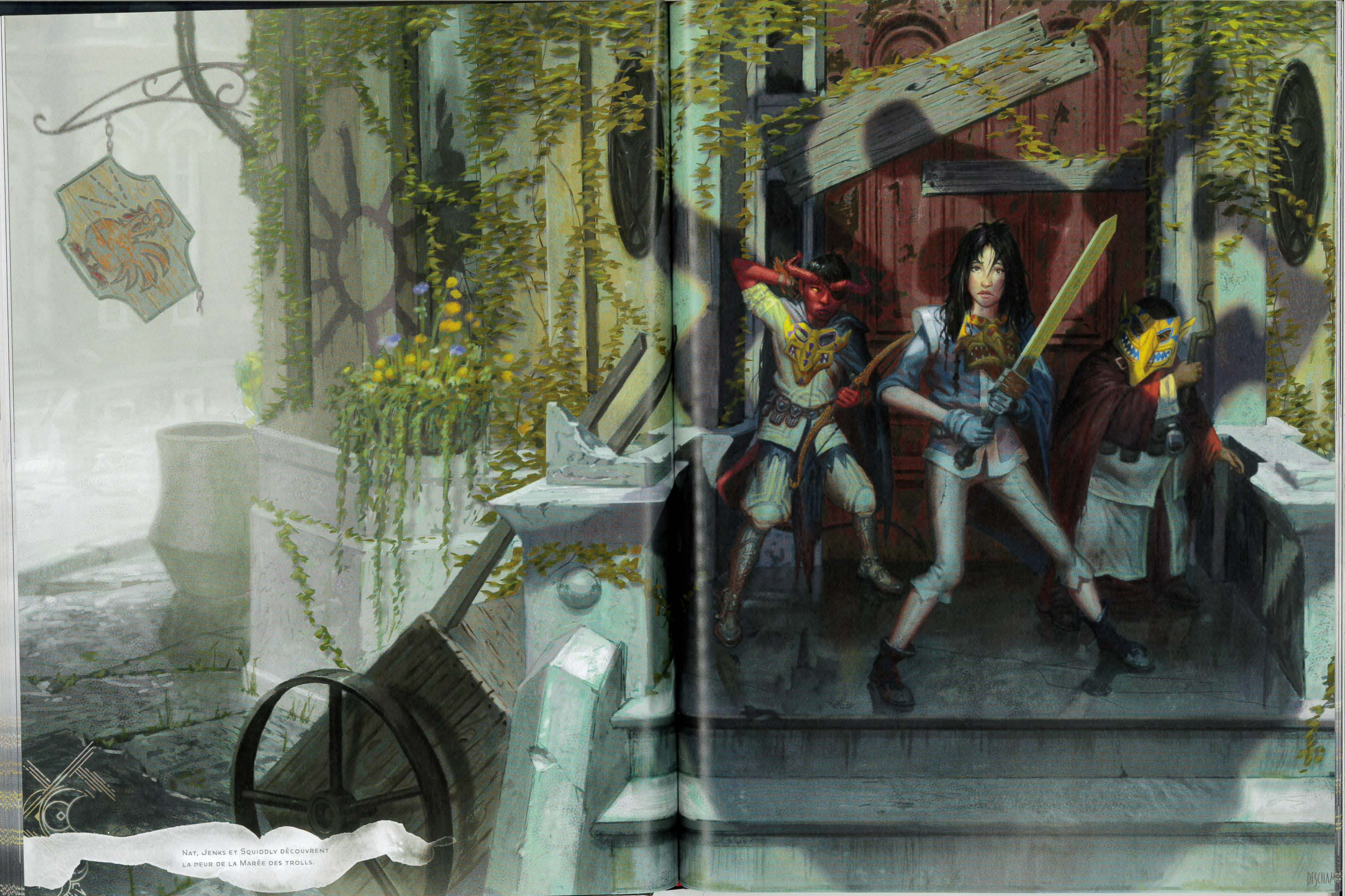
- Des particules de lumière violette se déplacent dans l'air comme de la brume. La réussite d'un test d'Intelligence (Nature) DD 12 révèle que ce sont des spores de l'Underdark.
- Un bocal à poissons de 6 mètres de diamètre domine la salle. Rempli d'eau, il contient également un petit récif de corail, une épave miniature et un coffre au trésor englouti.
- Un bocal à poissons plus petit, de 90 centimètres de diamètre, est posé sur un piédestal près du grand bocal. Un nain coiffé d'une calotte ornée de pédoncules nourrit un poisson de la taille d'une truite qui nage en cercles dans ce petit bocal.
- Un miroir en argent de 3 mètres de diamètre est enchâssé dans le mur ouest. Des lettres sont gravées sur son cadre.
- L'ouverture du tunnel oriental se situe à 3 mètres au-dessus du sol. Il monte ensuite en pente douce vers la zone X21. (Xanathar utilise ce passage comme sortie de secours.)

Si Xanathar (voir l'annexe B) est ici, il est invisible et parle d'une voix affectueuse au poisson pendant que le nain, Ott Orteil-d'Acier, le nourrit.

Le nain gardien du poisson. Ott Orteil-d'Acier (voir l'annexe B) est le gardien du poisson de Xanathar. S'il voit des intrus et que le tyrannœil n'est pas présent, il dégaine sa dague et balbutie : « Vous ne devriez pas être ici ! N'approchez pas ou j'appelle le chef ! » Ott ne peut pas communiquer par télépathie avec Xanathar, mais il est pourtant persuadé du contraire. Il ferme les yeux et demande désespérément à Xanathar de revenir dans son sanctuaire pour désintégrer les intrus.

Les bocaux à poissons. Sylgar, le poisson rouge de Xanathar, est la seule créature que le tyrannœil aime plus que lui-même. En réalité, il y a eu de nombreux Sylgar au fil des années, mais Ott est particulièrement doué pour les remplacer avant que Xanathar ne se rende compte que son animal bien-aimé a succombé.

Le grand bocal de Sylgar pèse 3 tonnes environ et le coffre au trésor englouti au fond est bien réel (voir « Trésor » ci-dessous). Le petit bocal pèse 30 kilos et il



Nat, Jenks et Squiddly découvrent la peur de la Marée des trolls.

sert principalement à nourrir le poisson. Xanathar utilise son rayon de télékinésie pour transférer Sylgar d'un bocal à un autre.

Le miroir. Le mot « Xoblob » est gravé sur le cadre du miroir. Un sort de *détection de la magie* dévoile que le miroir dégage une aura de magie de divination. Si on prononce le mot « Xoblob » à 3 mètres ou moins du miroir, sa surface réfléchissante devient un capteur de scrutation et montre la boutique du vieux Xoblob et la rue devant elle, comme si l'on voyait par les yeux du tyrannœil empaillé suspendu dans la vitrine de la boutique (voir « La boutique du vieux Xoblob » à la page 23).

Les spores. Les spores violettes sont imprégnées de *faerzress*, une radiation magique que l'on trouve dans l'Underdark. Une créature qui termine son tour dans la pièce doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sinon elle subit une forme aléatoire de folie passagère déterminée en effectuant un jet sur la table Folies passagères, au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Il n'est pas nécessaire qu'une créature inhale les spores pour qu'elles l'affectent. Une fois l'accès de folie passé, la créature est immunisée contre les spores de cette pièce.

Le trésor. Le coffre au trésor est déverrouillé et contient trente pierres précieuses d'une valeur de 100 po pièce. Si Xanathar a récupéré la *pierre de Golorr*, l'artefact se trouve également ici.

X20. Le nullificateur de rêves

Cette pièce annexe contient les éléments suivants :

- Une coupe de 1,80 mètre de diamètre, faite d'un cristal palpitant de lumières multicolores, flotte à 3 mètres au-dessus du sol.
- Une paillasse miteuse est étendue par terre sous la coupe. (Ott Orteil-d'Acier, le gardien du poisson, s'en sert de lit.)

Le nullificateur de rêves. Xanathar a loué les services d'un magicien pour fabriquer un dispositif qui l'empêcherait de donner naissance à un autre tyrannœil en rêvant. Le « nullificateur de rêves » en forme de coupe réveille par magie Xanathar dès qu'il commence à rêver d'autres tyrannœils. Si la coupe se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie* ou si elle est la cible d'un sort de *dissipation de la magie* ou d'un effet similaire, elle tombe par terre et vole en millions d'éclats.

X21. La sortie de secours du tyrannœil

Dans le sol, à l'extrémité nord d'un tunnel qui descend en pente douce vers la zone X19, se trouve une dalle de pierre circulaire qui ouvre sur le plafond du couloir situé en dessous. Xanathar peut soulever la dalle avec son rayon de télékinésie, dégageant une ouverture juste assez grande pour qu'il la franchisse en lévitant. Un personnage peut soulever la dalle de pierre en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 19.

Remplacer le flagelleur mental

Nihiloor, le flagelleur mental, a établi son propre antre dans celui de Xanathar (zones X23 à X26). S'il se fait tuer plus tôt lors de l'aventure, remplacez-le par un flagelleur mental du nom de Qrr'zarq.

Qrr'zarq vient d'une colonie de flagelleurs mentaux d'Undermountain qui veut implanter un têtard illithid dans Xanathar et, grâce à un processus magique appelé cérémorphose, faire du tyrannœil un esclave. Qrr'zarq attend que Xanathar soit seul et assoupi pour implanter le têtard. Le flagelleur mental ne veut pas que des aventuriers viennent compliquer ou gâcher son plan brillant qu'il n'a révélé à personne. Il propose d'aider les personnages s'ils acceptent de ne pas nuire à sa vie ni à celle du tyrannœil.

X22. Le point d'arrivée

Toute créature qui détient la bonne clé et franchit le portail magique de la zone Q11 dans la planque de la Guilde de Xanathar (voir le chapitre 1) apparaît ici, entre les colonnes de pierre.

Un escalier dans le coin sud-ouest descend de 6 mètres en tournant vers la zone X32.

X23. L'antichambre de la folie

Cette vaste salle contient les éléments suivants :

- Un **fouet kuo-toa** et six **kuo-toas** gardent cette salle. Ils sont rassemblés devant une herse de fer dans le coin sud-est et arrachent des morceaux de chair des os d'un nain récemment occis.
- Un pédoncule fantomatique pend au milieu du plafond de la salle.
- Le sol est jonché d'os et recouvert d'une fine couche de vase translucide et gluante.

Les kuo-toas. Ces créatures démentes sont sous le contrôle du flagelleur mental de la zone X24 et obéissent au mieux de leurs capacités à ses ordres télépathiques. Dès qu'elles repèrent des intrus, elles crient : « Ooop ! Ooop ! » pour alerter leur maître illithid, puis se jettent dans la mêlée.

La herse. La herse qui sépare cette zone de la zone X24 se soulève avec un test de Force (Athlétisme) DD 22 ou à l'aide d'un sort de *déblocage* ou d'une magie similaire. Le levier qui permet de la lever se trouve dans la zone X24.

Le capteur de scrutation. Le pédoncule fantomatique est un capteur magique qui permet à l'un des apprentis magiciens de la zone X16 de surveiller cette salle. Voir la zone X2 pour plus d'informations.

La vase gluante. Le sol couvert de vase est un terrain difficile pour toutes les créatures à l'exception des kuo-toas, des autres créatures ayant le trait glissant et de celles qui volent.

X24. La salle d'extirpation

Une herse sépare cette salle de la zone X23. Le levier pour la lever et l'abaisser est encastré dans le mur nord. Les personnages qui regardent à travers les barreaux de la herse voient ce que contient la salle :

- Au milieu, une chaise maculée de sang sculptée dans de la pierre est posée sur un bloc de pierre de 3 mètres de côté et de 30 centimètres de haut. Des menottes en fer sont vissées sur les accoudoirs.
- Un **drow** vêtu d'une chemise de mailles, étourdi et désarmé, est attaché sur la chaise. Il tente de se débarrasser de ses entraves mais n'y parvient pas.

Le prisonnier drow. Le drow, Zaibon Kyszalt, a été capturé à Skullport et amené ici pour être interrogé. Sa supérieure, Raelyn Auvryndar, a également été capturée ; elle est incarcérée dans la zone X7. Zaibon veut la libérer et s'évader vers Undermountain, où la maison Auvryndar possède des avant-postes.

Nihiloor possède la clé qui permet d'ouvrir les menottes de la chaise. Un personnage peut déverrouiller une menotte en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Une créature menottée à la chaise peut se débarrasser de ces entraves en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) DD 25.

Le flagelleur mental a interrogé Zaibon par télépathie et découvert que la maison Auvryndar compte conquérir Skullport et que les tensions entre les maisons drows Auvryndar et Freth empirent. Le flagelleur mental s'apprête à implanter un dévoreur d'intellect dans le crâne de Zaibon puis à l'utiliser pour saboter le projet drow et fomenter une guerre entre les maisons drows. (Si Zaibon ne s'était pas montré aussi utile, le flagelleur mental aurait extrait son cerveau et l'aurait transformé à la place en dévoreur d'intellect.) Zaibon ne sait rien du sort qui l'attend.

Le flagelleur mental. Si les personnages n'ont pas déjà vaincu Nihiloor, il les interrompt lors de leur interaction avec Zaibon en débouchant de la zone X26 avec un **dévoreur d'intellect** dans les mains. Si Zaibon n'est plus attaché sur la chaise, il tente de s'éloigner le plus loin possible du flagelleur mental et de son « animal de compagnie ». Nihiloor ne poursuit aucun fuyard, car il est persuadé qu'ils n'iront pas bien loin.

X25. Des pensées en guise de nourriture

Cette salle éclairée par magie contient les éléments suivants :

- La salle empeste la mort et le carnage.
- Trois tables de bois sont disposées coin contre coin de façon à former un triangle au milieu de la pièce. Le sol autour d'elles est maculé de sang.
- Sur deux des tables, attachés avec des lanières de cuir, sont allongés deux humains (**roturiers**) vêtus comme des clochards. L'un paraît mort et l'autre bredouille comme un fou. Il n'y a rien sur la troisième table, à l'exception d'une petite flaque de sang gluant à une extrémité.

Happy Meals. La Guilde de Xanathar capture les sans-logis de Waterdeep et les amène ici pour que Nihiloor s'en repaisse. Après avoir dévoré leur cerveau, le flagelleur mental livre leur cadavre à ses esclaves kuo-toas en guise de repas.

Les deux hommes, un serrurier appelé Skarn Zarphoul et un crieur public du nom de Holvan Ebberek, ont récemment entendu un nain se faire aspirer le cerveau. Skarn est étourdi et dans un état catatonique à cause du choc, et Holvan est devenu fou et bredouille des inepties. Un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire restaure la santé mentale de l'un ou l'autre. Ils ont été cagoulés et amenés ici séparément, ils ne savent donc rien de la configuration du donjon ni de ses occupants (à l'exception du flagelleur mental). S'ils recouvrent la raison, ils sont impatients de retrouver leur famille à Waterdeep.

X26. Le bassin générateur de dévoreurs

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Au milieu se trouve un bassin circulaire de 3 mètres de diamètre et de 60 centimètres de profondeur rempli de saumure verte et brillante. Quatre **dévoreurs d'intellect** nagent dans ce liquide.
- Si les personnages ne l'ont pas déjà rencontré et vaincu ailleurs, Nihiloor le **flagelleur mental** (voir l'annexe B) est debout dans le bassin avec les dévoreurs d'intellect.
- Des menottes rouillées sont fixées aux murs. (Les hôtes des dévoreurs d'intellect sont mis aux fers ici.)

La saumure est une substance magique qui dégage une aura de magie de transmutation si on l'observe avec un sort de *détection de la magie*. Nihiloor l'utilise pour transformer les cerveaux d'humanoïdes en dévoreurs d'intellect. Le processus est loin d'être parfait. 90 % des cerveaux déposés dans la saumure pourrissent et meurent, tandis que les 10 % restants se transforment après avoir mariné pendant 1d4+1 jours.

Nihiloor et les dévoreurs d'intellect défendent chèrement leur vie ici. Si les personnages prennent la fuite, le flagelleur mental ordonne aux dévoreurs d'intellect de les poursuivre pendant que lui-même reste en retrait.

X27. La prison

Nihiloor le flagelleur mental se sert de cette prison pour incarcérer les hôtes potentiels de son élevage de dévoreurs d'intellect. Les personnages capturés peuvent se retrouver prisonniers ici jusqu'à ce qu'ils soient choisis comme hôtes. La zone contient les éléments suivants :

- Huit cellules, chacune dotée d'une porte de fer verrouillée ; certaines d'entre elles sont séparées par des barreaux.
- Trois **fouets kuo-toas** montent la garde ici et attaquent les créatures autres que Nihiloor qui entrent ici, y compris d'autres kuo-toas. L'un des fouets porte sur lui un trousseau avec les clés des cellules.
- Une statuette de 30 centimètres de haut représentant une créature d'un autre monde est posée sur un piédestal d'albâtre recouvert de vase contre le mur est, entre deux portes de cellule.

Les cellules. Un personnage à l'extérieur d'une cellule peut crocheter sa serrure en réussissant un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur. Chaque cellule ne contient qu'un pot de chambre à l'odeur infecte.

Hyustus Staget, un capitaine du guet que les personnages ont déjà rencontré (voir « Le guet arrive », page 27) est enfermé dans une cellule du mur nord, la plus à l'ouest. Il a été kidnappé en dehors de ses heures de service et n'a ni ses armes ni son armure. Si Hyustus est mort, quelle qu'en soit la raison, remplacez-le par une humaine officier du guet appelée Cressa Galavarco (humaine téthyrienne **vétérante** sans armes ni armure, LB). Quelle que soit la personne détenue ici, elle a rendez-vous avec un dévoreur d'intellect.

La statuette du dieu. La statuette sur le piédestal est grossièrement façonnée dans de l'argile. Elle a la tête d'un requin-marteau, la poitrine nue d'un homme, des ailes de dragon qui lui sortent des épaules et des tentacules de pieuvre à la place des jambes. Les kuo-toas l'ont modelée d'après un dieu imaginaire qu'ils appellent Garshoogah.

X28. La salle de jeux de la guilde

Des bavardages et une musique au volume assourdissant résonnent dans cette salle éclairée par magie et décorée comme une taverne :

- Dix **bandits** humains (des membres de la Guilde de Xanathar) sont assis autour de deux tables d'auberge et boivent de la bière Dracosiffle, fument la pipe, frappent des mains et tapent des pieds pendant que deux **gobelins** avec des pots de chambre sur la tête dansent et chantent sur une troisième table.
- S'il n'est pas avec Xanathar dans l'arène (zone X6), Noska Ur'gray (voir l'annexe B) est ici et boit avec les autres.
- Cinq gros tonneaux de bière dotés de robinets sont posés sur un support de bois le long du mur est. Un pédoncule fantomatique (capteur de scrutation) pend du plafond au-dessus des tonneaux.

Les membres de la Guilde de Xanathar. Ces scélérats fêtent la capture d'un capitaine du guet qui n'était pas en service (voir la zone X27). Les personnages qui parviennent à écouter discrètement les bavardages entendent

un membre de la guilde dire : « C'est nous qui avons attrapé un capitaine du guet ! Ahmaergo dit que le patron est plus content qu'un flumph rose, quoi que ça puisse être. Aujourd'hui, bière gratuite ! Demain, l'or et la gloire ! » Cette proclamation est suivie d'acclamations et de cris.

Les gobelins. Les gobelins, Lulz et Vellix, sont des serveurs qui se sont laissés emporter par l'engouement de l'instant. Si un combat éclate, ils se cachent sous une table et implorent la pitié du groupe si les personnages s'en sortent victorieux.

Le capteur de scrutation. Le pédoncule fantomatique est un capteur magique qui permet à l'un des apprentis magiciens de la zone X16 de surveiller cette salle. Voir la zone X2 pour plus d'informations.

X29. La trappe

En haut d'un escalier se trouve un palier avec une échelle qui monte vers une trappe de pierre qu'on soulève en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 12. La trappe ouvre sur la zone X18 au-dessus.

X30. La cuisine de Xanathar le gourmet

Une odeur délicieuse, mélange d'épices rares, de viandes savoureuses et d'herbes fraîches, flotte dans le couloir menant à cette cuisine. Elle contient les éléments suivants :

- Sept **kobolds** portant des toques blanches s'affairent entre de robustes tables et préparent frénétiquement les repas pour Xanathar avant de disposer la nourriture avec soin sur des plateaux d'argent.
- Deux **observateurs** (voir l'annexe B), nés des rêves de Xanathar, supervisent les kobolds et utilisent leur rayon de télékinésie pour monter et livrer les plateaux de nourriture.
- Il y a deux fours en fer contre le mur est, avec un étroit présentoir à épices niché entre les deux.

En ce qui concerne les repas, Xanathar privilégie la cuisine la plus raffinée de la côte des Épées, notamment de bons plats de champignons plutôt que la viande crue. Tous les repas préparés ici sont destinés à Xanathar et lui seul.

Les observateurs attaquent les intrus à vue pendant que les kobolds s'enfuient en empruntant la sortie la plus proche.

Le présentoir à épices. Il contient trente bouteilles contenant des épices rares, d'une valeur de 10 po chacune.

X31. L'autre cuisine

Dans le couloir, une odeur nauséabonde de viande et de pain brûlés précède des volutes de fumée noire. Cette cuisine éclairée par magie contient les éléments suivants :

- Un halfelin exténué tente désespérément de cuire de la viande, de pétrir la pâte, de faire chauffer des sauces et de mélanger des épices, tout ceci en même temps.
- Un four en fer est posé contre le mur sud et des ustensiles de cuisine sont suspendus à des crochets juste hors d'atteinte du halfelin.

Le cuisinier halfelin. Quand le halfelin remarque les personnages, un sourire de soulagement se dessine sur son visage. « Enfin ! » dit-il tout excité. « Je n'ai pas arrêté depuis une demi-décade. Veillez à remuer la sauce toutes les cinq minutes. » Il tend ensuite son tablier aux personnages qu'il prend pour le véritable personnel de cuisine.

Bepis Honeymaker est un marchand de miel qui a été kidnappé au quartier Marchand où il habitait il y a un mois. La Guilde de Xanathar a tenté d'obtenir une rançon contre sa libération, mais il semblerait que ses proches n'aient pas pu ou pas voulu payer. (En vérité, ses détestables beaux-parents ont détruit la demande de rançon et ont dit à l'épouse et aux enfants de Bepis qu'il était parti fonder une autre famille.) Ahmaergo l'a mis au travail dans la cuisine mais menace de temps à autre de le livrer au flagelleur mental Nihiloor.

Bepis est un **roturier** halfelin cœur vaillant, avec les modifications suivantes :

- Bepis est loyal bon.
- Il est de Petite taille et a 3 (1d6) points de vie.
- Il possède les traits raciaux suivants : Sa vitesse au sol est de 7,50 m. Il peut traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grandes. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Il parle le commun et le halfelin.

X32. L'escalier et le capteur de scrutation

Un escalier monte en colimaçon vers la zone X22 et un pédoncule fantomatique pend du plafond. Le pédoncule est un capteur magique qui permet aux apprentis magiciens de la zone X16 de surveiller ce couloir (voir la zone X2 pour plus d'informations).

X33. La crypte des précédents Xanathar

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Des cylindres de cristal allant du sol au plafond contiennent quatre tyrannœils morts conservés dans du liquide d'embaumement. Des lumières magiques illuminent les cylindres de l'intérieur.
- Les murs de neuf alcôves peu profondes sont ornés de peintures murales représentant des tyrannœils. Dans chaque alcôve se trouve un piédestal de marbre vert sur lequel est posée une urne de cuivre en forme de tyrannœil. Le couvercle de chaque urne est surmonté de dix pédoncules. (Il y a une porte secrète au fond de l'alcôve la plus à l'ouest du mur nord.)
- Le mur ouest est sculpté de manière à représenter un tyrannœil à l'air renfrogné flanqué de deux magiciens encapuchonnés. Un oeil brillant de colère est visible sous la capuche des deux magiciens.

Xanathar (voir l'annexe B), s'il est présent, contemple d'un air sombre les tombes de ses prédécesseurs.

Les urnes des tyrannœils. Les urnes de cuivre contiennent les cendres de tyrannœils désintégrés. Si quelqu'un les sort de leur urne, elles s'agglomèrent pendant quelques secondes pour prendre la forme d'un tyrannœil en lévitation, émettant un grognement, puis retombent par terre sous forme de cendres.

Les cryptes de cristal. Chaque cylindre de cristal a une CA de 10, 15 points de vie, une résistance aux dégâts tranchants et perforants, et une vulnérabilité aux dégâts contondants. Si un cylindre est brisé, le fluide qu'il contient se répand par terre alors que le tyrannœil mort tombe au sol en produisant un floc humide et que 1d4 petites **spores gazeuses** s'en extraient et atteignent leur taille adulte en 30 jours. Les personnages infectés par ces spores gazeuses obtiennent le défaut suivant tant qu'ils souffrent de la maladie : « Je hais les autres tyrannœils. Si j'en vois un, je dois absolument tenter de le détruire. »

La porte secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver cette porte secrète. Il faut la pousser pour l'ouvrir et révéler la zone X6 située derrière.

Le mur sculpté. Les personnages qui étudient les sculptures sur le mur ouest et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 12 remarquent que l'œil de chaque magicien est un bouton sur lequel on peut appuyer. Si un personnage appuie sur un des boutons ou utilise un objet ou un sort pour le faire, le tyrannœil sculpté sur le mur émet un rayon vert que le personnage peut esquiver en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Si le rayon touche le personnage ciblé, il semble désintégré mais il est en réalité téléporté vers la zone X34a ou X34b, en fonction du bouton sur lequel il a appuyé. Une fois qu'on a appuyé sur un bouton, celui-ci reste bloqué pendant 1 heure et on ne peut plus appuyer dessus jusqu'à la fin de cette période. Un personnage peut remettre en place de force un bouton en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 20.

X34. Les tombes des magiciens

Ces cryptes ont été construites pour contenir les restes de deux magiciens qui ont vécu dans ce donjon bien avant que Xanathar ne l'investisse. Mais seul l'un repose ici, personne ne sait ce qu'est devenu l'autre. Les deux cryptes sont taillées dans la roche et éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales.

X34a. Au milieu de ce tombeau repose un sarcophage de marbre doré. Son couvercle est sculpté de façon à représenter un magicien humain aux cheveux longs portant une robe ornée d'yeux clos. Il est impossible d'ouvrir le sarcophage de force ou de l'endommager, mais si un sort est lancé dans le tombeau, les yeux de la robe s'ouvrent tous en même temps – l'effet est surprenant mais inoffensif – et le couvercle se soulève lentement dans les airs, révélant le contenu du sarcophage : une momie inanimée et racornie portant un *regard charmeur*. Au bout d'une minute, les yeux sur le couvercle se referment tandis qu'il redescend lentement pour refermer le sarcophage jusqu'à ce que quelqu'un lance un autre sort dans le tombeau.

Un personnage qui pose le *regard charmeur* sur ses yeux peut voir, à travers les verres bleus, une tuile métallique bleue ayant la forme d'une étoile à quatre branches sur le mur ouest. La tuile est invisible à l'œil nu, mais on peut la trouver en fouillant à tâtons et en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 17. Quand une créature touche la tuile, toutes les créatures dans la tombe sont instantanément téléportées dans l'arène (zone X6).

X34b. Cette tombe est vide, à l'exception d'une tuile métallique bleue invisible sur le mur ouest. Elle fonctionne comme celle dans la zone X34a.

X35. Le bureau de Nar'l Xibrindas

Les sorts de *flamme éternelle* qui éclairaient autrefois cette pièce ont été dissipés. Les personnages ont besoin de sources de lumière ou de la vision dans le noir pour voir ici. La pièce contient les éléments suivants :

- Deux caisses ouvertes sont posées contre le mur nord.
- Dans le coin sud-ouest, il y a un bureau de pierre vierge de tout papier. Une araignée est sculptée sur la chaise placée derrière.
- Des rayonnages de pierre vides sont posés contre le mur est.

Les caisses. L'une des caisses contient cinquante poupées de tyrannœil en chiffons. L'autre contient trente trophées en onyx (d'une valeur de 25 po chacun) représentant un tyrannœil souriant caressé par des mains. Les poupées et les trophées sont des récompenses offertes aux gagnants des tournois de combat de Xanathar.

Le bureau. Il y a un compartiment secret dans l'accoudoir gauche de la chaise derrière le bureau. On peut le trouver et l'ouvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Ce minuscule compartiment contient une petite clé noire qui permet d'ouvrir les deux tiroirs du bureau. Un personnage peut crocheter chaque serrure en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 17.

Le premier tiroir contient le grimoire de Nar'l, un livre à la couverture solide en cuir noir enveloppé dans de la toile. Il contient tous les sorts que le drow a préparés, plus le sort *envoi de message*.

Le deuxième tiroir contient un *sac sans fond* qui appartient à Jarlaxle Baenre. Nar'l a emprunté cet objet magique et l'a utilisé pour faire entrer en toute discrétion des tonnelets de *poudre à fumée* dans l'antre de Xanathar (voir la zone X36).

Les portes secrètes. Un rayonnage de pierre dans le coin sud-est pivote dans le mur, révélant un passage secret qui s'incurve vers le nord. Un personnage peut trouver cette porte secrète en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15 ou en exerçant simplement une pression sur le rayonnage.

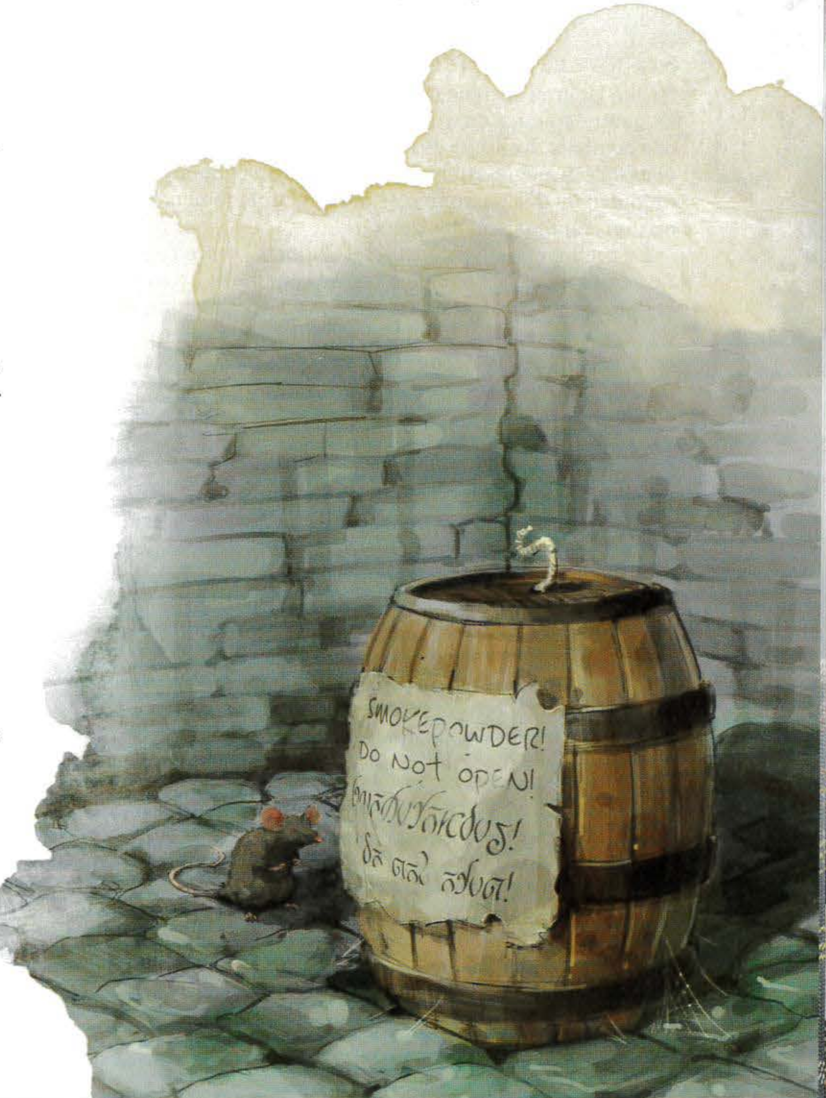
On peut trouver une deuxième porte secrète au bout du couloir incurvé sans test de caractéristique ; il faut la tirer pour l'ouvrir et déboucher sur une salle poussiéreuse et plongée dans l'obscurité (zone X36).

X36. La pièce secrète

Cette pièce contient les éléments suivants :

- La pièce pleine de poussière et de toiles d'araignée n'est pas éclairée.
- Vingt tonnelets de *poudre à fumée* sont empilés avec soin en son milieu. Sur chacun, une étiquette en papier dit « POUDRE À FUMÉE ! NE PAS OUVRIR ! » en commun et en elfique.

Ni Xanathar ni aucun de ses loyaux sous-fifres ne connaissent l'existence de cette pièce. Quand Nar'l l'a



découverte, il a demandé à disposer de la salle attenante (zone X35) pour en faire son bureau, afin que cette pièce reste secrète. Le seul autre individu qui connaît l'existence de cette pièce est Thorvin Doublebarbe, l'ingénieur en chef de Xanathar, mais il n'est pas disposé à en parler au tyrannœil.

Les tonnelets. Chaque tonnelet est doté d'une mèche et contient 2,5 kilos de *poudre à fumée* (voir l'annexe A). Pour provoquer l'effondrement de l'antre de Xanathar, il faut placer au moins deux tonnelets à chaque point faible (voir « Détruire l'antre », page 100).

Événements spéciaux

Vous pouvez jouer un des événements suivants ou les deux lorsque les personnages explorent l'antre de Xanathar ou lorsqu'ils tentent de contrecarrer les plans des agents de Xanathar à Waterdeep.

Sang et fortune

Le tyrannœil organise des tournois de gladiateurs chaque fois qu'il a besoin d'un peu de violence pour ensoleiller sa journée. Les gagnants d'un tournoi reçoivent des trophées et les paris sont réglés discrètement.

Un tournoi met douze combattants en scène et se déroule en trois combats entrecoupés de courts repos. Un combattant est disqualifié s'il enfreint les règles suivantes :

- Tous les combattants du tournoi doivent patienter dans la zone X7 et attendre d'être convoqués dans la zone X6 pour combattre.
- Pendant un combat, aucun participant ne peut quitter l'arène ou attaquer quiconque qui n'est pas considéré comme un combattant participant à cet événement.

Structure du tournoi

Noska Ur'gray désigne douze combattants et les répartit en quatre équipes de trois. Pour préserver l'intérêt des combats, il essaye de composer des équipes aussi équilibrées que possible. Une équipe peut contenir uniquement des personnages joueurs, uniquement des PNJ ou une combinaison des deux.

Le premier combat concerne l'équipe 1 contre l'équipe 2. Le second combat l'équipe 3 contre l'équipe 4. Le troisième et dernier combat voit s'affronter les équipes gagnantes des deux premiers combats. Un combat se termine quand tous les combattants d'une équipe sont neutralisés, tués ou disqualifiés.

Gagner le tournoi

Chaque membre d'une équipe gagnante qui survit au troisième combat reçoit une poupée de chiffons de Xanathar avec une poche dans sa bouche qui contient une pierre précieuse de 100 po et un trophée en onyx sculpté pour représenter un tyrannœil souriant caressé par des mains (d'une valeur de 25 po).

Les paris sur le tournoi

Les spectateurs aiment parier sur leur équipe favorite. Un pari ne peut pas être supérieur à 10 po. Un personnage qui parie sur une équipe qui remporte le tournoi reçoit une somme égale à cinq fois sa mise initiale.

Le massacre de la Marée des trolls

La Marée des trolls est une fête printanière pour la plupart des habitants de Waterdeep, y compris Xanathar, mais cette année, le tyrannœil a prévu un cruel rebondissement.

La Guilde de Xanathar a récemment capturé plusieurs trolls à Undermountain. Ils sont équipés de casques sans orifices pour les yeux, ainsi que d'une chaîne et d'un boulet de fer accrochés à des fers aux chevilles. Ils sont ensuite lâchés dans différents quartiers de la ville pendant la Marée des trolls. Quand les personnages tombent sur une telle scène, lisez ceci :

> Des enfants portant des masques de troll courent dans le brouillard et le crachin, en frappant aux portes et en arrêtant les adultes dans les rues. Ceux qui ne sont pas calmés avec des pommes d'amour, des brochettes de viande salée et autres gâteries de ce genre se livrent à toutes sortes de farces. Ils lancent un rat sur la tête d'une vieille dame grincheuse, chapardent la pipe d'un nain musculeux...
>
> Une petite foule de badauds est rassemblée autour d'une effigie de troll en osier de trois mètres de haut. Tous trépignent alors que deux jeunes gens ont du mal à mettre le feu à la chose avec leurs torches crépitantes.
>
> Soudain, un homme aux cheveux blancs traverse la foule en courant, l'air terrorisé. Derrière lui titube un géant massif à la peau verte et avec un boulet et une chaîne de fer aux pieds qu'il traîne derrière lui dans la rue pavée. Le troll porte un casque sans ouverture pour les yeux, mais sa gueule est un véritable gouffre garni de dents pointues. Il agite les bras en déchirant le brouillard autour de lui et pousse une horrible plainte de frustration. Les badauds rassemblés sont paniqués à la vue du monstre et s'enfuient dans la brume et la pluie. Pendant ce temps, deux membres du guet se faufilent discrètement derrière le troll aveugle, dans l'espoir de lui infliger un coup mortel.

L'homme aux cheveux blancs est un noble waterdavien sans talent particulier appelé Bromas Sultlue. Quand il voit les personnages, il crie : « C'est un troll ! Faites quelque chose ! » Si les personnages interviennent, les deux **vétérans** du guet combattent à leurs côtés. Ces agents agissent ensemble lors du décompte de l'initiative. Chaque round, quand vient leur tour, il y a 20 % de chances non cumulatives qu'un **vétéran** supplémentaire arrive pour se joindre au combat.

Le **troll** est aveuglé tant qu'il porte le casque fermé tandis que le boulet et la chaîne passée aux fers de ses chevilles réduisent sa vitesse au sol à 6 mètres. Dans cet état, son indice de dangerosité est de 4 (1 100 PX) Pendant que les personnages combattent le troll, des enfants portant des masques de troll jettent courageusement leurs pommes d'amour sur le monstre.

Développement

Si les personnages contribuent à la défaite du troll, les agents du guet les remercient. Bromas Sultlue les félicite et consacre la décade suivante à raconter en détail le combat à ses amis et ses proches. L'histoire des héroïques personnages se répand et de nombreux clients supplémentaires affluent vers leur taverne. Pendant les six prochaines décades, lorsque vous déterminez les profits de la taverne, ajoutez 20 aux jets effectués sur la table Gestion d'un commerce (voir « Les frais de fonctionnement de la taverne », page 41). Après cette période, ajoutez 10 à ces jets pour représenter l'affection persistante qu'ont les gens envers « les tueurs de trolls de l'allée du Crâne-de-Troll ».



Chapitre 6 : Un été d'enfer

Victoro et Ammalia Cassalantre ont conclu un marché avec Asmodée, Seigneur des Neuf Enfers. Il y a trois ans, ils lui ont livré l'âme de leurs enfants pour échapper à la banqueroute financière. L'âme de leur fils aîné, Osvaldo, a été immédiatement emportée. Ce qu'il restait de lui a été transformé en diable des chaînes que les Cassalantre ont enfermé dans leur grenier. Leurs deux plus jeunes enfants, Terenzio et Elzerina, sont eux aussi voués à perdre leur âme lors de leur neuvième anniversaire, une décade après le jour des Fondateurs, un festival du plein été lors duquel on fête la fondation de Waterdeep.

Après avoir conclu le marché, les Cassalantre ont bénéficié d'une renommée financière miraculeuse. Leurs entreprises bancaires et de prêts ont prospéré alors que leurs concurrents connaissaient des difficultés. Ils ont bénéficié de la compassion des gens suite à la disparition de leur fils aîné (et donc de leur héritier). Leurs actions philanthropiques leur ont permis de gagner en légitimité et de se faire de nouveaux amis. Les nobles de Waterdeep les ont rapidement jalousés. Apparemment bénis, les Cassalantre ont attiré de nouveaux fidèles dans leur culte d'adorateurs de diables, ce qu'Asmodée avait prévu depuis le début.

Revenir sur un contrat conclu avec lui est un luxe qu'aucun mortel ne peut se permettre, mais les Cassalantre ont une chance de sauver les âmes de Terenzio et Elzerina. Une clause dans le contrat les autorise à préserver la vie des enfants qui leur restent (et qu'ils pourraient avoir) en payant à la place « un million moins une pièces d'or et en sacrifiant cent moins une âmes infortunées. » Les Cassalantre ont presque la somme nécessaire, mais ils ont besoin de l'or de la chambre forte des dragons pour acheter le salut de leurs enfants sans se ruiner.

Victoro est chargé de localiser la chambre forte des dragons et de s'emparer de l'or qui s'y trouve. De son côté, Ammalia envisage de sacrifier quatre-vingt-dix âmes d'un seul et terrible coup, en organisant un festin le jour des Fondateurs où sera distribuée de la nourriture empoisonnée. Les âmes et les pièces d'or doivent être offertes à Asmodée au même moment. L'échec de l'une ou l'autre de ces deux machinations mettra un terme au complot des Cassalantre et signera la mort de leurs jeunes enfants.

Le culte d'Asmodée

Le couple Cassalantre est à la tête d'un culte secret d'Asmodée. Les membres du culte se réunissent à minuit toutes les décades dans le temple d'Asmodée sous la villa Cassalantre. Lors des rituels d'adoration, les membres du culte, ainsi que les seigneur et dame Cassalantre, portent des robes pourpres et des masques et des dagues sacrificielles dorés. Les masques et les dagues valent chacun 75 po pour l'or qu'ils contiennent.

Rencontrer les Cassalantre

Chaque membre de la famille Cassalantre se détend dans différentes parties de la maison et réagit indépendamment des autres lorsqu'il découvre que les personnages se sont introduits dans leur demeure. Les seigneur et dame Cassalantre sont souvent occupés à l'extérieur, surtout en cette période où le jour des Fondateurs approche ; ils reviennent à la maison une heure avant le dîner.

Dame Ammalia Cassalantre

Dame Cassalantre est surprise à la vue de convives indésirables, mais elle cache aussitôt ses émotions derrière un sourire de bienvenue. Elle tente de gagner la confiance des intrus en feignant de croire qu'ils sont les invités de Victoro et en disant qu'elle n'a simplement pas été prévenue de leur présence. Si les personnages semblent croire à ce mensonge, elle tente de découvrir leurs véritables intentions, en utilisant, si nécessaire, un emplacement de sort de niveau 5 pour lancer *charme-personne* sur le groupe (le sort affecte donc jusqu'à cinq créatures à 9 mètres ou moins d'elle). Il est illégal d'utiliser la magie ainsi, mais Ammalia bénéficie de la bienveillance de nombreuses personnes à Waterdeep. Suffisamment pour s'attirer les bonnes grâces d'un magistrat.

Quand Ammalia est chez elle et éveillée, le lieu où elle se trouve dans la villa peut se déterminer aléatoirement :

d100	Emplacement d'Ammalia
01-70	Elle s'occupe de son jardin à papillons (zone C25).
71-90	Elle fume sur le balcon (zone C25a).
91-00	Elle pleure devant Osvaldo dans le grenier (zone C24).

Seigneur Victoro Cassalantre

Victoro Cassalantre est fou furieux de voir des convives indésirables. Il les somme de donner leurs noms et fait venir le majordome, Willifort Crowelle, pour qu'il les guide jusqu'à la sortie. S'il en a l'occasion, il utilise un emplacement de sort de niveau 8 pour lancer discrètement *dominer un humanoïde* sur l'un des personnages (ce qui prolonge sa durée à 8 heures) pour disposer d'un espion dans leur groupe. Dès que les intrus sont partis, il se retire dans son bureau (zone C6) et utilise son action pour prendre le contrôle total du personnage dominé. Celui-ci rapporte au guet que le groupe est entré par effraction dans la villa Cassalantre et que ses membres doivent être arrêtés pour ce délit.

Quand Victoro est chez lui et éveillé, le lieu où il se trouve dans la villa peut se déterminer aléatoirement :

d100	Emplacement de Victoro
01-70	Il est dans son bureau (zone C6).
71-90	Il est dans la salle de lecture (zone C4).
91-00	Il est avec Ammalia dans l'un des trois lieux mentionnés plus haut.

Les informations sur les Cassalantre

La réussite d'un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 permet d'apprendre les informations suivantes sur la villa Cassalantre et ses occupants :

- Les Cassalantre ont connu une période difficile il y a quelques années, mais ils ont renversé la tendance et rétabli la santé financière de leurs banques et de leurs sociétés de prêt.
- Le fils aîné de Victoro et Ammalia a disparu il y a trois ans lorsque la famille était au bord de la banqueroute. Ils ont encore deux enfants, les jeunes jumeaux Terenzio et Elzerina.
- Le seigneur Victoro Cassalantre est le seul héritier vivant de Caladorn Cassalantre, un ancien Seigneur masqué et héros du Nord.
- Au fil des ans, les Cassalantre ont créé un certain nombre d'associations philanthropiques et ont fait de généreuses donations aux temples voués aux divinités d'alignement bon. Ils sont connus pour vénérer Siamorphe, un demi-dieu ayant pour domaine le droit de régner des nobles et les responsabilités que cela entraîne.

Terenzio et Elzerina

Les jumeaux Cassalantre ne sont pas membres du culte de leurs parents et n'ont pas d'amis, car ils bénéficient de cours particuliers et ont rarement l'autorisation de quitter le domaine. Lorsque des étrangers sont à proximité, Terenzio devient méfiant et docile, là où Elzerina semble impertinente et extravertie. Les deux enfants sont surexcités lorsqu'ils rencontrent des étrangers amicaux. Ils les traitent comme leurs « nouveaux amis » et leur proposent de faire le tour de la maison. Ils aident les personnages à se faufiler discrètement dans la villa, car ils n'ont pas le droit d'inviter qui que ce soit.

Quand les enfants sont éveillés, le lieu où ils se trouvent dans la villa peut se déterminer aléatoirement :

d100	Emplacement de Terenzio et Elzerina
01-50	Ils jouent dans leur chambre (zone C18).
51-75	Ils sont dans la bibliothèque (zone C3).
76-00	Ils chassent des papillons dans le jardin (zone C25).

Les parents de Terenzio et Elzerina ont interdit aux enfants l'accès à certaines pièces de la maison... et ils sont tout excités à l'idée de les explorer, maintenant qu'ils ont des amis pour les accompagner. Voici ces pièces :

- Le bureau de leur père (zone C6)
- Le grenier (zone C24)
- La cave à vins (zone C28)

Si on les interroge sur leurs parents, Terenzio et Elzerina relatent qu'ils sont à la recherche de dragons disparus. (Ils ignorent ce que leurs parents comptent faire avec une bande de reptiles ailés effrayants, et ils ont trop peur de le leur demander.) Si les personnages se lient d'amitié avec les enfants, ils leur révèlent que leur père tient à jour une sorte de carnet de bord dans son bureau (zone C6).

Si on les interroge sur leur frère aîné, Osvaldo, Terenzio et Elzerina répètent ce que leurs parents leur ont dit : il étudie dans une école d'une cité lointaine (ils ne se souviennent plus laquelle). Ni l'un ni l'autre ne connaît le cruel destin d'Osvaldo (voir la zone C24) ou ne se doute qu'un sort similaire les attend.

Les principaux serviteurs

Les quatre principaux serviteurs de la villa Cassalantre sont membres du culte. Ils sont décrits ci-dessous. Tous semblent être des tieffelins, mais l'un d'eux n'en est pas. Les modifications suivantes s'appliquent au profil des tieffelins :

- Les tieffelins sont d'alignement loyal mauvais.
- Ils possèdent ces traits raciaux : Ils connaissent le tour de magie *thaumaturgie*, qu'ils lancent avec le Charisme comme caractéristique d'incantation. Ils bénéficient d'une résistance aux dégâts de feu. Ils disposent de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Ils parlent le commun et l'infernal.

Willfort Crowelle

Willifort est vêtu d'un costume noir impeccable et porte des lunettes à fine monture. C'est un **doppelganger** qui prend généralement la forme d'un tieffelin âgé et accueille tous les invités dans le hall d'entrée (zone C1).

En tant que majordome principal des Cassalantre et serviteur personnel du seigneur Victoro, Willifort Crowelle s'efforce de tout savoir sur ce qui se produit dans la villa. Si les Cassalantre reçoivent des invités, il les escorte pendant toute la durée de leur visite, quitte à les suivre en se cachant si nécessaire. Il éloigne les invités trop curieux des zones ou des objets qui pourraient prouver que les Cassalantre sont liés au culte d'adorateurs d'Asmodée.

Tissina Khyret

Madame Khyret est la servante personnelle d'Ammalia Cassalantre et la gouvernante de la maison.

Elle est vêtue d'une longue robe noire et porte une coiffe ornée de pampilles noires. C'est une **fanatique de secte** tieffeline âgée qui passe le plus clair de son temps dans le grand salon (zone C19).

Laiba « Nana » Rosse

Laiba Rosse, plus communément appelée « Nana », est la nounou et préceptrice privée de Terenzio et Elzerina, et elle fait de son mieux pour épier le moindre de leurs mouvements. Les deux enfants parviennent malgré tout à échapper à sa vigilance.

Nana est vêtue d'une robe rouge et fluide. C'est une **fanatique de secte** tieffeline qui se détend dans la salle de jeux des jumeaux (zone C17) lorsqu'elle n'est pas avec eux.

Jandar Chergoba

En tant que chef cuisinier de la villa Cassalantre, Jandar décide des menus quotidiens et supervise toutes les activités en cuisine.

Jandar est un **fanatique de secte** tieffelin. Il est souvent dans la cuisine (zone C10).

Affronter les Cassalantre

Les seigneur et dame Cassalantre sont de redoutables lanceurs de sorts dévoués l'un à l'autre. Si l'un d'eux est agressé dans la villa, l'autre arrive au plus vite.

Il est probable qu'une confrontation directe avec les Cassalantre se solde par la défaite des personnages ou par leur arrestation pour avoir agressé des membres de la noblesse s'il y a des survivants dans les deux camps. Les Cassalantre ne souhaitent pas tuer les personnages, même en cas de légitime défense. Ils s'efforcent de semer la discorde au sein du groupe et de soumettre ses membres avec leur magie sans leur infliger de graves blessures.

Si les personnages réduisent Ammalia à 30 points de vie ou moins et que Victoro est à ses côtés, il la bannit pour la mettre en sécurité un court instant pendant qu'il continue à combattre. Si le nombre de points de vie de Victoro ou Ammalia est réduit à 30 ou moins et que l'autre Cassalantre n'est pas là, il tente de négocier avec ses agresseurs ou de les corrompre.

Les Cassalantre n'ont pas peur de se faire arrêter, car ils sont convaincus que leur fortune, leur réputation et leurs contacts leur permettront de sortir de prison. Par contre, ils craignent le temps qui passe avant le jour des Fondateurs. Ils supplient les personnages de les laisser mettre en œuvre leur plan, au moins pour que Terenzio et Elzerina aient la vie sauve.

Déjouer l'opération des Cassalantre

Les aventuriers subiront de graves conséquences juridiques s'ils tuent ou blessent les Cassalantre, mais ils peuvent leur faire obstacle en détruisant ou en s'emparant de la réserve de larmes de minuit, le poison d'Ammalia (zone C22), en détruisant la statue d'Asmodée dans le temple (zone A7) ou en faisant en sorte que l'or de Neverember ne tombe pas entre leurs mains.

Recueillir des informations

Si les Cassalantre sont les principaux antagonistes de l'aventure, les personnages pourraient s'introduire dans leur villa s'ils ne trouvent pas la *pierre de Golorr* ou la chambre forte des dragons. Victoro garde les informations acquises grâce à ses propres recherches sur la pierre et la chambre forte des dragons dans son bureau (zone C6).

La villa Cassalantre

Quand les personnages approchent pour la première fois des grilles de la villa Cassalantre, lisez ou paraphrasez ceci :

> Les murs immaculés de la villa Cassalantre, son toit et ses tourelles rouges et étincelants se remarquent, même parmi les autres domaines opulents du quartier Maritime. Un manoir de deux étages s'élève au coeur d'un pittoresque jardin verdoyant où sont disséminés des haies et des points d'eau. Le domaine est entouré d'un mur de briques blanches, avec une seule grille de fer forgé en guise d'entrée. Le blason de la famille Cassalantre (un Y vert sur une oie stylisée à qui l'on donne à manger) apparaît sur la grille qu'encadrent des gardes en armure.

La villa Cassalantre est une habitation extravagante abritant plusieurs dizaines de pièces somptueuses pour les maîtres de maison et leurs hôtes... mais sa splendeur dissimule le terrible secret qui s'y cache. Le culte d'adorateurs de diables de Victoro et Ammalia a profané le temple de Siamorphe qui se trouvait autrefois sous le manoir. Cette grande chapelle est à présent dédiée au Seigneur des Neuf Enfers.

Approcher la villa Cassalantre

Des **gardes** patrouillent dans l'ensemble du domaine. Deux d'entre eux se tiennent devant la grille d'entrée du domaine, deux autres devant la porte d'entrée de la maison et il y a en permanence six gardes en patrouille dans le jardin et la maison. Ces gardes sont des humains vêtus d'un uniforme arborant le blason de la maison Cassalantre.

Une pelouse entretenue avec soin entoure la maison. Un chemin pavé part de la grille extérieure du domaine et mène à l'entrée principale (zone C1) et à la remise des calèches (zone CH1). Le jardin de la villa est agrémenté d'arbres à feuilles caduques et de parterres de plantes méticuleusement entretenus.

Repérés par les gardes

Les personnages qui tentent de s'introduire dans la villa Cassalantre ont plus de chances de se faire arrêter que tuer. Les agents de sécurité de la villa sont censés donner l'alerte et dissuader les petits voleurs, pas arrêter des aventuriers déterminés. S'ils repèrent un intrus, ils font la chose la plus raisonnable : prévenir les autorités.

Le guet municipal a disséminé de petits « postes de surveillance » abritant une personne à chaque coin de rue ou presque du quartier Maritime, y compris à l'intersection juste à côté des grilles de la villa Cassalantre. Si un garde sonne l'alerte, l'agent du guet de service va chercher une force de quarante **vétérans** du guet pour boucler la propriété.

Les renforts

Si le guet est impliqué, les seigneur et dame Cassalantre deviennent soucieux, car quelqu'un a peut-être découvert leur machination. Ils doublent le nombre de gardes en patrouille dans le jardin et Victoro se dispense de tous

les gardes humains à l'intérieur de la maison. Chaque fois qu'il est fait mention d'un garde dans une zone intérieure, celui-ci est désormais un **diable barbu** déguisé en humain. Un diable déguisé ressemble à un humain barbu et musclé vêtu de l'uniforme de la maison. Une créature qui observe attentivement l'un d'eux remarque les ondulations de sa « barbe » si elle réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Les occupants de la villa Cassalantre

La villa Cassalantre est la demeure des seigneur et dame Cassalantre, leurs enfants, leurs serviteurs personnels et leurs gardes. Tous les autres domestiques qui travaillent à la villa vivent dans des maisons miteuses du quartier des Docks ou du quartier du Champ et traversent la cité au petit matin pour arriver avant le réveil des Cassalantre.

À l'exception de leurs serviteurs personnels, les Cassalantre renouvellent régulièrement leurs domestiques. La plupart trouvent simplement du travail ailleurs, mais il arrive qu'un domestique découvre la chambre forte secrète (zone C29), se rende dans le grenier interdit (zone C24) ou en apprenne trop. Ces gens sont alors sacrifiés en l'honneur d'Asmodée.

Les caractéristiques de la villa

On trouve les éléments suivants dans toute la villa :

- Les plafonds des pièces s'élèvent à 7,50 mètres et ceux des couloirs qui les relient via des portes à 2,10 mètres.
- Ces portes sont en bois dur exotique. Si une porte est verrouillée, un personnage peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Un personnage peut également l'ouvrir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. Victoro, Ammalia et Willifort (le majordome) possèdent les clés de toutes les pièces de la maison.
- Les sols sont en bois et recouverts de tapis de laine moelleux. Les créatures qui marchent dans les pièces au sol recouvert de tapis sont avantagées lors des tests de Dextérité (Discrétion).
- Toutes les zones sont convenablement éclairées par des lampes à huile, des lanternes et des lustres.
- Les Cassalantre ne gardent aucun objet en argent (à l'exception des pièces de monnaie) dans leur maison, car ce métal est dangereux pour les diables.

Les zones de la villa

Les zones suivantes correspondent aux indications sur la carte 6.1. La villa est reliée au temple d'Asmodée par une porte secrète dans la zone C28.

Si les occupants ou les éléments d'une zone changent lors de la fête du jour des Fondateurs, le texte comporte une section « Jour des Fondateurs » qui décrit ces changements.

La maison d'hôtes

Les Cassalantre reçoivent leurs invités dans une imposante maison d'hôtes.

CG1. Vestiaire pour chaussures et manteaux. Les convives peuvent retirer et ranger leurs manteaux et leurs bottes sales ici.

CG2. Vestiaire. Les convives peuvent ranger leurs affaires de voyage ici.

CG3. La salle à manger. Cette pièce contient deux tables de salle à manger, chacune entourée par six chaises.

CG4. La cuisine. Il est normalement prévu que les convives dînent avec les Cassalantre dans le manoir, mais ils peuvent préparer ici leurs propres petits-déjeuners.

CG5. Le petit salon. Cette pièce contient un billard, une table de jeu et quatre fauteuils luxueux.

CG6. Le séjour. Cette salle contient un piano droit et quatre fauteuils luxueux.

CG7. Les chambres à coucher. Chaque chambre contient un lit biplace, deux armoires, une petite coiffeuse et son tabouret assorti, et un coffre pour mettre sous verrou les choses de valeur.

CG8. La grande chambre. Cette pièce avec un balcon attenant contient un grand lit à baldaquin, une psyché entourée d'un cadre doré, un secrétaire et sa chaise assortie, une commode, une haute armoire et un plaid en hiboux posé sur une chaise rembourrée et une ottomane assortie.

La remise des calèches

Les Cassalantre possèdent trois carrosses : un pour leur entreprise bancaire, un pour les apparitions publiques et un pour voyager anonymement. Ils possèdent également six chevaux : quatre **chevaux de trait** pour tirer les calèches et deux **chevaux de selle**, logés dans des stalles nettoyées tous les matins juste avant l'aube. Le harnachement, la nourriture et tout ce dont les chevaux ont besoin sont rangés dans la remise à calèches.

C1. Le hall d'entrée

Ce hall possède les caractéristiques suivantes :

- Il s'y trouve un magnifique clavecin.
- Un tapis pourpre traverse la pièce vers une porte ouverte menant au vestibule.
- La lumière du lustre de cristal se reflète sur plus de trois douzaines de symboles sacrés de Siamorphe posés sur des étagères murales, chacun ayant la forme d'un calice d'argent à la surface extérieure gravée d'un soleil doré.

Si les personnages sont des convives attendus, Willifort Crowelle (voir « Les principaux serviteurs », page 116) les attend ici et les guide vers le fumoir (zone C12) pour rencontrer le seigneur Cassalantre. Il leur permet d'explorer la maison en l'attendant, mais les suit inlassablement.

Jour des Fondateurs. Le hall grouille d'invités bavards avec des flûtes de vin blanc pétillant en main. L'un d'eux joue du clavecin.

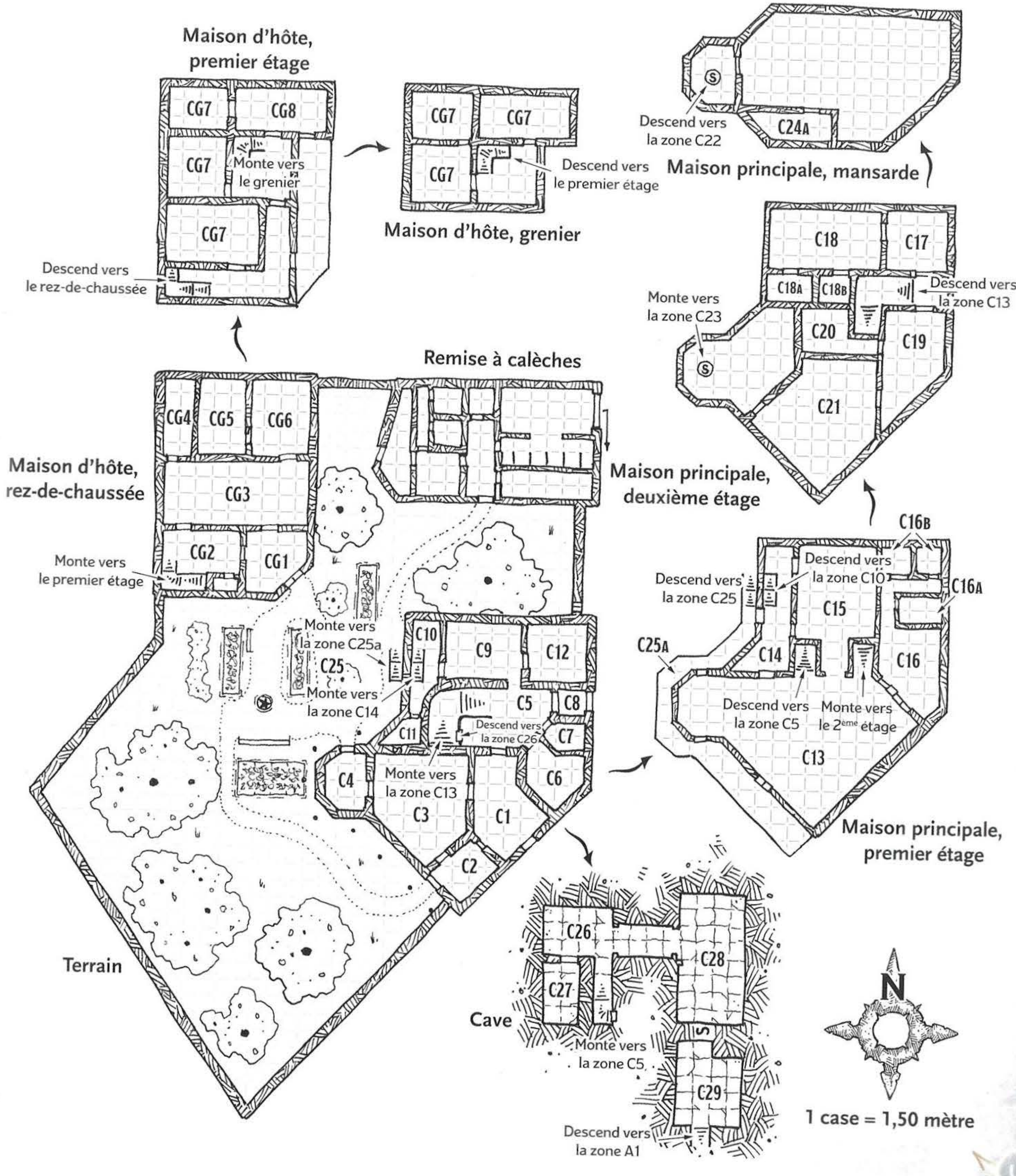
C2. La remise pour chaussures et manteaux

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un **garde** portant la livrée des Cassalantre est assis nonchalamment sur une caisse et surveille la porte extérieure.
- Le sol est maculé de boue. Plusieurs rangées de bottes boueuses et de gants de jardinage jonchent le sol.

Jour des Fondateurs. Esvele Rosznar, la **Vipère Noire** (voir l'annexe B), se cache dans une alcôve et revêt son masque et sa capuche de Vipère Noire. Elle porte une combinaison de cuir noir tandis qu'une robe de bal à volants est posée à ses pieds. Esvela a faussé compagnie à Rolteme et Azalea Rosznar, ses parents autoritaires, et se prépare à explorer discrètement la villa pour dévaliser au hasard les Cassalantre.

Les personnages peuvent convaincre la Vipère Noire de les aider pendant leur fouille de la villa Cassalantre s'ils réussissent un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 14. Si Esvele décide d'aider les personnages, elle combat à leurs côtés et découvre automatiquement trésors et portes secrètes.



Carte 6.1 : La villa Cassalantre

C3. La bibliothèque

C'est la bibliothèque personnelle des Cassalantre. Elle contient les éléments suivants :

- L'odeur puissante du vieux parchemin flotte dans la salle.
- De hauts rayonnages remplis de livres aux couvertures de cuir colorées tapissent les murs. Chaque rayonnage de la bibliothèque est équipé d'une échelle coulissante qui permet d'atteindre les livres sur les plus hautes étagères.
- Les rayonnages qui occupent la totalité du mur sud-ouest ne contiennent pas de livres, mais quatre-vingts bouteilles de verre à large goulot remplies d'une brume tourbillonnante et scellées avec un bouchon.
- Sur le mur nord, entre deux rayonnages, est accroché un portrait haut de 2,10 mètres des seigneur et dame Cassalantre qui tiennent deux bébés dans leur bras, avec Osvaldo, leur fils adolescent, à leurs côtés. (Ce portrait dissimule une porte secrète.)

Si Terenzio et Elzerina sont ici, ils jouent sur les échelles coulissantes.

Les livres. Aucun des livres n'est magique.

Les bocaux de brume. Les bouteilles de verre dans le rayonnage sud-ouest contiennent des sons, notamment des chants, des opéras et des conférences capturés par magie. En déboucher une libère temporairement son contenu auditif dans la bibliothèque, après quoi les sons retournent dans la bouteille. Si quelqu'un casse une bouteille, elle libère les sons, mais ceux-ci disparaissent ensuite définitivement. Toutes les bouteilles sont étiquetées. Voici quelques exemples de leur contenu :

- « Le sceau draconique d'Ahghairon », une conférence donnée par Khelben Arunsun à propos du sceau draconique qui protège Waterdeep (voir « Le sceau draconique d'Ahghairon », page 6).
- « L'hymne du Calice d'argent », un hymne en l »honneur du demi-dieu Siamorphe.
- *Wulfgar et l'éclat de cristal*, un opéra épique contant les aventures d'un barbare, d'un nain et d'un drow à Icewind Dale.
- « Ta bouille barbue », une chanson d'amour traditionnelle naine, populaire dans la région de Moonsea.

La porte secrète. Le portrait de la famille Cassalantre dissimule une porte secrète. Si quelqu'un incline le tableau, elle s'ouvre vers l'extérieur sur des gonds dissimulés, révélant le garde-manger (zone C11). Un personnage remarque un léger interstice sous la porte secrète en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 18.

C4. La salle de lecture

Ce coin de lecture contient les éléments suivants :

- La lumière se répand dans cette pièce à travers quatre hautes fenêtres en saillie qui donnent sur le jardin à papillons (zone C25).
- Elle contient un fauteuil luxueux et une desserte sur laquelle est posé un verre de vin vide sur un petit livre.
- Une porte dans le mur nord est dotée d'un judas en vitrail en forme de papillon.

Si **Victoro Cassalantre** (voir l'annexe B) est ici, il lit un texte historique intitulé *L'ascension et la chute de Hellgate Keep* et prend des notes dans son carnet.

Le carnet. Le petit livre sur la desserte est un carnet que Victoro Cassalantre utilise pour prendre des notes lorsqu'il lit. Il contient principalement des observations ennuyeuses sur des atlas de Faerûn et des livres d'histoire.

Un personnage qui parcourt le carnet et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 découvre quelques notes qui n'ont rien à voir avec les lectures de Victoro :

- « Les dragons de Neverember sont une réponse à nos prières. »
- « Le mausolée des Cassalantre. Informez Y. G. » (Les initiales de dame Yalah Gralhund.)
- « Golorr est un aboleth. Tout ceci a du sens à présent. »

Si les personnages recherchent toujours la *pierre de Golorr* dans le chapitre 4, vous pouvez ajouter dans ce carnet un indice à propos de l'endroit où elle se trouve. (Si les Cassalantre ont la pierre, elle est cachée dans la zone C6 lorsqu'ils ne l'utilisent pas.)

C5. Le vestibule

Deux **gardes** vêtus de la livrée de la maison Cassalantre sont postés à toute heure du jour ou de la nuit dans ce vestibule au sol de marbre. Il y a sept sorties :

- Une porte vers le hall d'entrée (zone C1).
- Un passage en voûte ouvert qui mène à la spacieuse salle à manger (zone C9).
- Trois portes quelconques dans le mur est (qui mènent aux zones C6, C7 et C8).
- Un grand escalier qui monte vers le premier étage (zone C13).
- Une porte toute simple sous l'escalier qui permet de descendre à la cave (zone C26).

Jour des Fondateurs. Le vestibule est rempli de somptueux bouquets de fleurs dans de grands vases de céramique posés à même le sol et de convives fortunés qui bavardent bruyamment en buvant du vin pétillant, alors que la douce mélodie d'un quatuor à cordes leur parvient de l'étage.

C6. Le bureau de Victoro

La porte de cette pièce est verrouillée. La pièce contient les éléments suivants :

- De hautes piles d'ouvrages sur le droit et de livres de comptes sont posées sur un solide bureau en acajou.
- Une armure complète de bronze (avec le casque, les gantelets et une épée à deux mains) est exposée debout dans la pièce, juste à côté de la porte.

Si **Victoro Cassalantre** (voir l'annexe B) est ici, il est assis derrière le bureau, plongé dans ses pensées, les mains jointes par le bout des doigts.

L'armure. L'armure debout près de la porte est une **horreur casquée**. Elle obéit aux ordres de Victoro. Quand ce dernier est absent, elle attaque les créatures qui ouvrent la porte sans clé ou celles qui ouvrent le meuble de Victoro sans être de la lignée des Cassalantre. Les enfants Cassalantre connaissent l'existence de cette créature artificielle et préviennent les personnages amicaux.

Le bureau. Le bureau de Victoro est verrouillé et on peut l'ouvrir avec sa clé dorée. Un personnage peut crocheter la serrure en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 18. Le tiroir du bureau contient treize tubes à parchemin scellés, chacun contenant un contrat signé. Ces contrats exposent les termes des prêts concédés par Victoro à divers nobles, marchands et guildes. Dans le tiroir il y a également un compartiment secret que les personnages trouvent en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD18. Il contient un symbole sacré d'Asmodée en or massif (d'une valeur de 250 po).

La pierre de Golorr. Si les Cassalantre possèdent l'artefact et ne sont pas en train de l'utiliser, il est aussi caché dans le compartiment secret du bureau.

C7. Le vestiaire

Ce grand vestiaire contient les capes et les manteaux onéreux des membres de la famille Cassalantre et il y a également suffisamment de place pour y ranger les vêtements d'une bonne centaine de convives.

C8. Le porche couvert

Ce porche couvert est l'entrée habituelle des domestiques des Cassalantre. Dix domestiques (**roturiers** humains) mangent ici aux heures de repas.

C9. La salle à manger familiale

Cette pièce possède les éléments remarquables suivants :

- Une douzaine de chaises entourent une table de salle à manger joliment sculptée au milieu de la pièce.
- Dessus, il y a un service doré : assiettes, couverts, verres à pied et chandeliers. Des serviettes de soie viennent compléter cette table joliment dressée.

Les Cassalantre dînent ici en famille, invitant parfois un convive ou deux à leur table.

Jour des Fondateurs. Pendant la fête, la table est convertie en table de jeu. Dix nobles fortunés sont en train de jouer et de parier de grosses sommes au jeu des dragons. Un personnage peut jouer une partie en pariant 5 po et en effectuant un test d'Intelligence DD 15. Il ajoute son bonus de maîtrise s'il maîtrise l'utilisation des boîtes de jeux. Le personnage gagne 10 po s'il réussit son test, sinon il perd sa mise.

Le trésor. Les couverts et les chandeliers en or valent un total de 2 500 po.

C10. La cuisine

De l'aube jusqu'à une heure après le coucher du soleil, cette cuisine est une véritable fourmilière :

- Une demi-douzaine de cuisiniers s'agitent en tous sens, assaisonnant les viandes, pétrissant la pâte et préparant une impressionnante diversité de mets.
- Un homme rondelet au visage rougeaud, vêtu d'une haute toque blanche hurle des ordres à ses commis en brandissant un couteau aiguisé à chacune de ses instructions.

Un escalier monte depuis cette pièce vers la cuisine pour les banquets au premier étage (zone C14).

Le chef cuisinier, Jandar Chergoba (voir « Les principaux serviteurs », page 116), supervise six cuisiniers (**roturiers** humains). Si Jandar estime que les personnages représentent une menace, il crie « For'zaal », ce qui anime par magie dix couteaux posés sur les plans de travail, qui passent aussitôt à l'attaque. Ces couteaux sont des **épées volantes** qui infligent 4 (1d6+1) dégâts perforants sur une attaque réussie.

Jour des Fondateurs. Jandar n'est pas ici. Il se trouve dans un pavillon transformé en cuisine installé sur la grande pelouse du domaine, où il prépare le festin empoisonné d'Ammalia.

C11. Le garde-manger

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Des tonneaux de bière, d'eau potable et d'huile de cuisson sont empilés au milieu de la salle.
- Des étagères garnies de denrées alimentaires et d'ingrédients tapissent les murs.
- Le mur du fond du garde-manger est un grand casier contenant toute une variété de splendides bouteilles de vin. (Ce casier dissimule une porte secrète.)

La boîte en fer verrouillée. Jandar Chergoba, le chef cuisinier, cache sa dague sacrificielle en or, son masque en or et sa robe pourpre (voir « Le culte d'Asmodée », page 115) dans une boîte en fer verrouillée sous un sac de pommes de terre. La clé dorée de Jandar permet d'ouvrir la boîte, mais un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur peut crocheter la serrure. Un personnage peut aussi l'ouvrir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

La porte secrète. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 18 détecte la porte secrète menant à la bibliothèque (zone C3). Il découvre qu'en levant une bouteille de pinot noir de la Porte de Baldur dans le casier, il déverrouille la porte qui s'ouvre alors d'une poussée.

C12. Le fumoir

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un **garde** vêtu de la livrée de la maison Cassalantre est posté ici et regarde distraitement les majestueux portraits qui ornent les murs ou sont posés sur des chevalets sophistiqués à divers endroits.
- De jolis fauteuils disposés dans toute la pièce sentent un peu l'herbe à pipe ; des odeurs de parfum délicat et d'encens prennent presque le dessus.

Si le seigneur Cassalantre a invité les personnages dans sa demeure pour une raison ou une autre, il les reçoit ici. Si la conversation concerne les affaires, il demande à Willifort de servir à ses invités des verres d'une bonne eau-de-vie et des pipes bourrées d'herbe à pipe.

Les portraits. Les portraits sur les murs représentent plusieurs générations de Cassalantre. Ceux sur les chevalets ont été peints plus récemment et représentent les personnes suivantes :

- Un jeune Victoro à l'air maussade avec son père humain radieux
- Un portrait de mariage montrant Victoro et Ammalia souriants et insouciants
- Osvaldo, âgé de douze ans, qui tient en main une rapière cérémonielle
- Ammalia assise, avec les bébés Terenzio et Elzerina sur les genoux, tandis que Victoro leur lit un conte de fées.

C13. La salle de bal

Cette élégante salle de bal contient les éléments remarquables suivants :

- Au milieu de la pièce se trouve un étrange mannequin de taille humaine fait de bois et de tissu, au visage peint. Il est vêtu comme un danseur de salon.
- Le sol de marbre poli est une mosaïque impressionnante qui représente un calice d'argent avec un soleil doré gravé sur sa surface extérieure. Les personnages qui réussissent un test d'Intelligence (Religion) DD 10 reconnaissent le symbole sacré de Siamorphe, le demi-dieu de la noblesse.
- Des miroirs aux cadres dorés et de jolies tapisseries ornent les murs. Le mur ouest est percé de fenêtres allant du sol au plafond, encadrées de rideaux pourpres.

Malgré sa splendeur, cette salle de bal semble étrangement triste sans personne pour y danser. Un escalier descend vers le vestibule (zone C5) et monte vers un couloir qui dessert les zones C17 et C19.

La créature artificielle dansante. Le « mannequin » habillé est une créature artificielle magique qui sert de partenaire de danse. Il a le profil d'un **vif-acier** (voir l'annexe B), mais ne peut pas attaquer efficacement et vaut 0 PX. Quand un humanoïde s'incline devant la créature artificielle ou lui fait une révérence, elle le salue en retour tandis qu'un sort de *bouche magique* délivre un message enregistré en commun : « Quelle danse vous plairait ? Gaillarde ? Pavane ? Valse ? » La créature artificielle se laisse guider par son partenaire jusqu'à la fin de la danse, où elle redevient immobile.

Jour des Fondateurs. Lors de la fête, plusieurs douzaines de riches convives masqués dansent une valse pleine d'entrain jouée par un quatuor à cordes.

C14. La cuisine pour les banquets

La cuisine pour les banquets est un espace de cuisson supplémentaire utilisé en conjonction avec la cuisine principale lors des événements sociaux. Elle est vide en dehors de ces périodes et ses portes verrouillées.

Jour des Fondateurs. La cuisine fourmille d'activités alors que quatre cuisiniers (**roturiers** humains) préparent diverses tartes pour les nobles invités.

C15. La salle de banquet

Le seul meuble dans cette salle luxueuse est une longue table de salle à manger en bois qui s'avère être une mimique géante déguisée. Elle a le même profil qu'une **mimique** normale, avec les modifications suivantes :

- La mimique est de Grande taille et a 75 (10d10 + 20) points de vie.
- Par une action, elle peut effectuer trois attaques : deux avec ses pseudopodes et une avec sa morsure.
- Son indice de dangerosité est de 3 (700 PX).

Les Cassalantre traitent convenablement la mimique qui ne fera aucun mal aux occupants de la maison. Elle obéit uniquement aux seigneur et dame Cassalantre.

Jour des Fondateurs. La salle contient plusieurs douzaines de chaises et la table déborde de mets. Il y a toujours deux douzaines d'invités en train de s'empiffrer ici. Quatre **doppelgangers** du Portail Béant, déguisés en nobles, se sont glissés parmi les convives. Leur chef, Bonnie (voir « Les habitués », page 20), se fait passer pour une noble mineure du nom de Lymeria Lhaurilstar ; elle espère passer une nuit divertissante en faisant la fête, mais se montre prête à aider les personnages s'ils ont besoin d'aide.

C16. La salle de piano

Un piano à queue étincelant est posé contre le mur de cette salle poussiéreuse. Derrière lui se trouvent plusieurs réduits ordinaires.

Cette salle est généralement vide, à moins qu'un événement mondain n'ait lieu ou que Nana Rosse donne aux enfants Cassalantre une leçon de piano.

Jour des Fondateurs. Des convives fortunés bavardent ici et utilisent les toilettes (zone C16b).

C16a. Le cagibi

Ce réduit contient des caisses remplies de couverture d'hiver, de serpillières et autres outils indispensables à l'entretien de la maison.

C16b. Les toilettes

Ces pièces sont verrouillées. Elles contiennent des miroirs et sont généralement inutilisées, sauf lors des événements mondains.

Jour des Fondateurs. Des nobles aux manières sophistiquées font la queue pour se rafraîchir.

C17. La salle de jeux

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Des peluches géantes, des diables à ressort, des poupées et un cheval à bascule ayant l'aspect d'un cheval de guerre sont éparpillés ici.
- Un grand mobile en forme de papillon est suspendu au plafond et tourne paresseusement.

Si les personnages ne l'ont pas déjà rencontrée ailleurs, Laiba Rosse, la nounou des jumeaux (voir « Les principaux serviteurs », page 116), est assise ici et leur confectionne des poupées au crochet.

C18. La chambre à coucher des jumeaux

La chambre à coucher des jumeaux contient les éléments suivants :

- Deux lits à baldaquin occupent la majeure partie de cette pièce.
- La nuit, plusieurs douzaines de jouets encombrent l'espace. Le matin, une servante se charge de les ranger dans leurs boîtes.
- Une licorne en peluche grandeur nature est posée dans un coin.

Si Terenzio et Elzerina sont ici, la fillette équipée d'un heaume de chevalier et d'une épée en bois poursuit son frère déguisé en dragon dans toute la pièce.

La licorne en peluche. Cet objet inanimé est considéré comme une véritable licorne s'il est utilisé pour ouvrir la chambre forte des dragons (voir « Les clés de la chambre forte », page 90).

C18a-C18b. Les réduits

Ces placards sont remplis d'animaux empaillés et de couvertures de rechange.

C19. Le grand salon

Tissima Khyret, la servante personnelle de dame Cassalantre (voir « Les principaux serviteurs », page 116), passe le plus clair de son temps ici quand elle n'est pas avec sa maîtresse. Cette pièce est confortablement meublée avec des chaises rembourrées, des méridiennes et un bar à vin.

C20. L'armoire à linge

Cette armoire contient quantité de draps de lit pliés et du linge assorti. Deux des duvets moelleux empilés dans cette pièce sont des **tapis étrangleurs** qui attaquent les créatures autres que les Cassalantre et leurs serviteurs. Tout combat livré ici attire l'attention de Laiba Rosse (zone C17) et de Tissina Khyret (zone C19).

Le coffre verrouillé. Willifort Crowelle et Tissina Khyret cachent leur tenue de culte (voir « Le culte d'Asmodée », page 115) dans un coffre verrouillé orné de dorures, caché sous une pile de dessus-de-lit décorés de représentations de diables volants. La clé dorée de Willifort ou de Tissina permet d'ouvrir le coffre, mais un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 14 en utilisant des outils de voleur peut crocheter sa serrure. Un personnage peut aussi l'ouvrir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 16.



C21. Chambre parentale

La porte de cette pièce est verrouillée. Elle contient les éléments remarquables suivants :

- Neuf frises ornent les murs, chacune représentant une strate des Neuf Enfers.
- Un lit à baldaquin aux rideaux rouges foncés et aux colonnes ornées de pointes d'or fait face à une porte ornementée taillée dans du bois dur et sombre et dotée d'un loquet d'or. (Cette porte est verrouillée et mène à la zone C22.)

Une fouille de la pièce révèle une boîte en or cachée sous le lit.

La boîte en or. Victoro et Ammalia cachent leur tenue de culte (voir « Le culte d'Asmodée », page 115) dans une solide boîte en or (d'une valeur de 750 po) cachée sous le lit. La clé dorée de Victoro ou d'Ammalia permet d'ouvrir la boîte, mais un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 14 en utilisant des outils de voleur peut également crocheter la serrure. Il peut aussi l'ouvrir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 16.

Si la boîte est ouverte autrement qu'en utilisant la clé dorée, un gaz toxique jaillit de trous situés dans la face interne du couvercle et remplit une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur la boîte. Il est impossible de désamorcer ce piège. Toute créature qui se trouve dans cette sphère doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Une créature subit 22 (4d10) dégâts de poison sur un échec, sinon la moitié. Le gaz se disperse rapidement.

C22. L'étude d'Ammalia

La porte de cette pièce est verrouillée. La pièce contient les éléments suivants :

- Des étagères pleines de livres épais sont appuyées contre les murs.
- Un grimoire à la couverture de cuir rouge est posé sur un bureau sculpté dans du chêne sombre.
- Une échelle permet de monter jusqu'à une trappe dans le plafond.

Les étagères. Les livres sur les étagères sont des œuvres fictionnelles ou non.

Le bureau. En plus du grimoire (décrit plus loin), il y a un chandelier en or ornementé (d'une valeur de 125 po), un encrier en or (d'une valeur de 25 po) et une plume d'écriture (d'une valeur de 15 po) sur le bureau. Le tiroir du bureau contient un sceau pour cacheter la cire gravé du blason des Cassalantre, le grimoire d'Ammalia Cassalantre (qui contient tous les sorts qu'elle a préparés) et dix fioles de poison noir comme l'encre appelé des larmes de minuit (voir « Les poisons » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Ammalia prévoit de s'en servir pour contaminer la nourriture qui sera servie lors du festin du jour des Fondateurs (voir « Événements spéciaux »).

Le grimoire rouge. Le livre sur le bureau, à la reliure de cuir cramoisi, décrit un rituel diabolique qu'Ammalia et Victoro ont accompli pour établir un premier contact avec l'archidiable Asmodée. S'il est ouvert, on ne voit rien d'autre que des pages vierges recouvertes de quelques gouttes de sang séché. Si une goutte de sang humanoïde tombe sur une page, le texte qui y est écrit en infernal devient lisible et le reste jusqu'à ce que l'on referme le livre. Le sang subsiste même après la disparition du texte.



Un personnage avec l'aptitude d'incantation rituelle (ou le don Ritualiste) qui passe 24 heures à lire le livre peut accomplir le rituel qu'il décrit. L'incantation dure 11 minutes et nécessite de l'encens et une fiole d'eau impie (qui sont consumés pendant le rituel). À la fin du rituel, un avatar d'Asmodée apparaît et confère à son invocateur les effets d'un sort de *communion*. L'avatar prend forme dans la fumée d'encens et ressemble à un diantrefosse. Un personnage doit terminer un long repos avant de pouvoir accomplir de nouveau le rituel.

La trappe. La trappe dans le plafond mène au grenier.

C23. Le palier du grenier

Une forte odeur de soufre plane dans le grenier. Le seul éclairage provient d'un rayon de lumière qui brille faiblement à travers une fenêtre aux volets fermés à l'extrémité ouest de la pièce.

Le grenier est insonorisé tant qu'aucune porte n'est ouverte. On peut entendre les hurlements d'Osvaldo depuis l'extérieur du grenier uniquement si la trappe entre cette pièce et la zone C22 et la porte entre celle-ci et la zone C24 sont toutes les deux ouvertes au même moment. De plus, les créatures qui maîtrisent la télépathie ne peuvent pas communiquer par ce biais avec les créatures à l'extérieur du grenier, sauf si les portes sont ouvertes.

Deux ou trois fois, Terenzio et Elzerina ont entendu des hurlements provenant du grenier et se demandent ce qui peut bien se cacher là-haut.

C24. La prison d'Osvaldo

Si **Ammalia Cassalantre** ou **Victoro Cassalantre** (voir l'annexe B) ou les deux sont présents, la porte menant à cette pièce est déverrouillée mais fermée. Sinon, elle est verrouillée, et Victoro et Ammalia détiennent les seules clés existantes. Lisez ceci quand les personnages ouvrent la porte pour la première fois :

> Vous êtes accueillis par une déferlante de hurlements incohérents, comme si le fait d'ouvrir la porte avait détruit un barrage qui retenait les cris d'un dément.

Osvaldo Cassalantre (voir l'annexe B) crie et gémit à toute heure du jour et de la nuit. Il tente désespérément de se faire entendre pour que quelqu'un vienne le sauver. Si l'un de ses parents ou les deux sont ici, il crache des malédictions à leur encontre alors qu'ils pleurent devant lui.

Deux **diablotins** sous forme d'araignée gardent la pièce. Ils obéissent au seigneur Cassalantre et ils ont pour mission de tuer les oiseaux, les rats et autres vermines qui parviennent à entrer dans le grenier. Ils attaquent quiconque tente de libérer Osvaldo ou menace d'autres membres de la famille présents.

L'héritier des Cassalantre est à présent une abomination dénuée d'âme à cause de la cupidité irréfléchie de ses parents. La coquille vide qu'est son corps a été transformée en **diable des chaînes** que ses parents ont ligoté avec ses propres chaînes. Il est entouré des contours carbonisés d'un pentagramme de 3 mètres de diamètre. Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une puissante aura d'abjuration émane du symbole.

Les chaînes d'Osvaldo sont enroulées autour des poutres et des madriers qui forment la charpente de la pièce. Il ne peut pas endommager la maison, pas plus qu'il ne peut briser ses propres chaînes. Il ne peut qu'hurler, impuissant, en proie à la détresse. Il est complètement fou et il est impossible de le raisonner.

La réussite d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 révèle que le pentagramme empêche Osvaldo de manipuler ses chaînes et que les effets se dissiperont si une autre créature entre dans la zone délimitée par le pentagramme. Il est également possible de dissiper la magie du pentagramme (DD 15). S'il est libéré, Osvaldo regagne le contrôle de ses chaînes et attaque toutes les créatures présentes sans distinction. S'il est réduit à 0 point de vie, le diable des chaînes réclame sa mère avant de fondre en une flaque d'ichor noir répugnant.

C24a. La remise du grenier

Cette pièce contient des meubles en piteux état recouverts de draps noirs : des chaises, des porte-manteaux, des psychés, des mannequins pour les vêtements, etc. Ces objets recouverts de draps forment de sinistres silhouettes dans l'obscurité, mais sont inoffensifs.

C25. Le jardin à papillons

Au printemps, le jardin d'Ammalia Cassalantre attire les chenilles qui se transforment en papillons lorsque vient l'été. Le jardin à papillons de dame Cassalantre attise la convoitise de ses pairs. L'agréable fragrance des plantes et des herbes s'élève des jardinières et des rosiers.

Si Terenzio et Elzerina sont ici, ils s'amusent dans le jardin. Si **Ammalia Cassalantre** (voir l'annexe B) est ici, elle surveille les enfants ou s'occupe de son jardin. Six **diablotins** sous leur forme de corbeau rôdent dans le jardin à papillons et dévorent parfois les papillons adorés d'Ammalia lorsqu'elle regarde ailleurs. Ammalia utilise ces diablotins comme espions, malgré leur insolence. Elle les envoie en mission dans toute la cité. Ils avertissent également Ammalia s'il y a des intrus et attaquent ceux qui menacent un membre de sa famille.

Jour des Fondateurs. Pendant la fête, deux jeunes nobles au sang chaud se sont mutuellement offensés de manière fortuite. Ils ont enfilé leur tenue de duelliste et se battent à la rapière pour résoudre leur différend pendant que des curieux boivent du vin en les encourageant.

C25a. Le balcon du jardin

Ce balcon surplombe le terrain du domaine des Cassalantre et offre même une vue sur la mer des Épées au-delà du mur extérieur du quartier Maritime.

Si **Ammalia Cassalantre** (voir l'annexe B) est ici, elle fume et contemple l'océan d'un air lugubre ou surveille ses enfants dans le jardin en contrebas (zone C25).

C26. Cave

Les domestiques se chargent de nettoyer tout signe de poussière ou de toile d'araignée dans cette cave. Un froid perturbant y règne quelle que soit l'époque de l'année. Elle contient des meubles de rechange, un bac à lessive et des coffres pleins de vieux vêtements.

C27. La fausse chambre forte

La solide porte de cette chambre forte est en fer, avec trois serrures différentes. Victoro et Ammalia possèdent chacun l'ensemble des clés correspondantes. Un personnage peut ouvrir la porte sans les clés s'il utilise des outils de voleur et réussit trois tests consécutifs de Dextérité DD 20. Il faut tout reprendre depuis le début au moindre échec. La porte a une CA de 19, un seuil de dégâts de 10, 90 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Une créature peut l'enfoncer en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 27.

La chambre forte est vide.

Piège de froid. Si une créature entre dans la chambre forte sans dire d'abord à voix haute : « L'or est mon bouclier. », un froid magique intense explose dans toute la pièce. Chaque créature qui s'y trouve à cet instant doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Elle subit 36 (8d8) dégâts de froid sur un échec, sinon la moitié.

Un sort de *détection de la magie* révèle le secret pour désamorcer le piège : un minuscule glyphe magique tracé au milieu du plafond. Si ce glyphe est dissipé avec une *dissipation de la magie* (DD 16) réussie, le piège cesse de fonctionner.

C28. La cave à vins

Cette cave contient les éléments suivants :

- Trente tonneaux de vin sont alignés contre le mur oriental.
- Un léger courant d'air provient de l'extrémité sud de la cave à vin. Il trahit la présence d'une porte secrète.

Les domestiques s'attardent rarement ici, car la cave est froide et plongée dans l'obscurité. Les personnages ont un étrange et mauvais pressentiment ici.

La porte secrète. Un symbole sacré à peine visible, un calice d'argent orné d'un soleil doré, est peint sur le mur sud. Si on appuie sur le soleil, le mur s'ouvre en grinçant, révélant la zone C29. Un personnage qui examine le mur détecte automatiquement la porte secrète et peut deviner comment l'ouvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10.

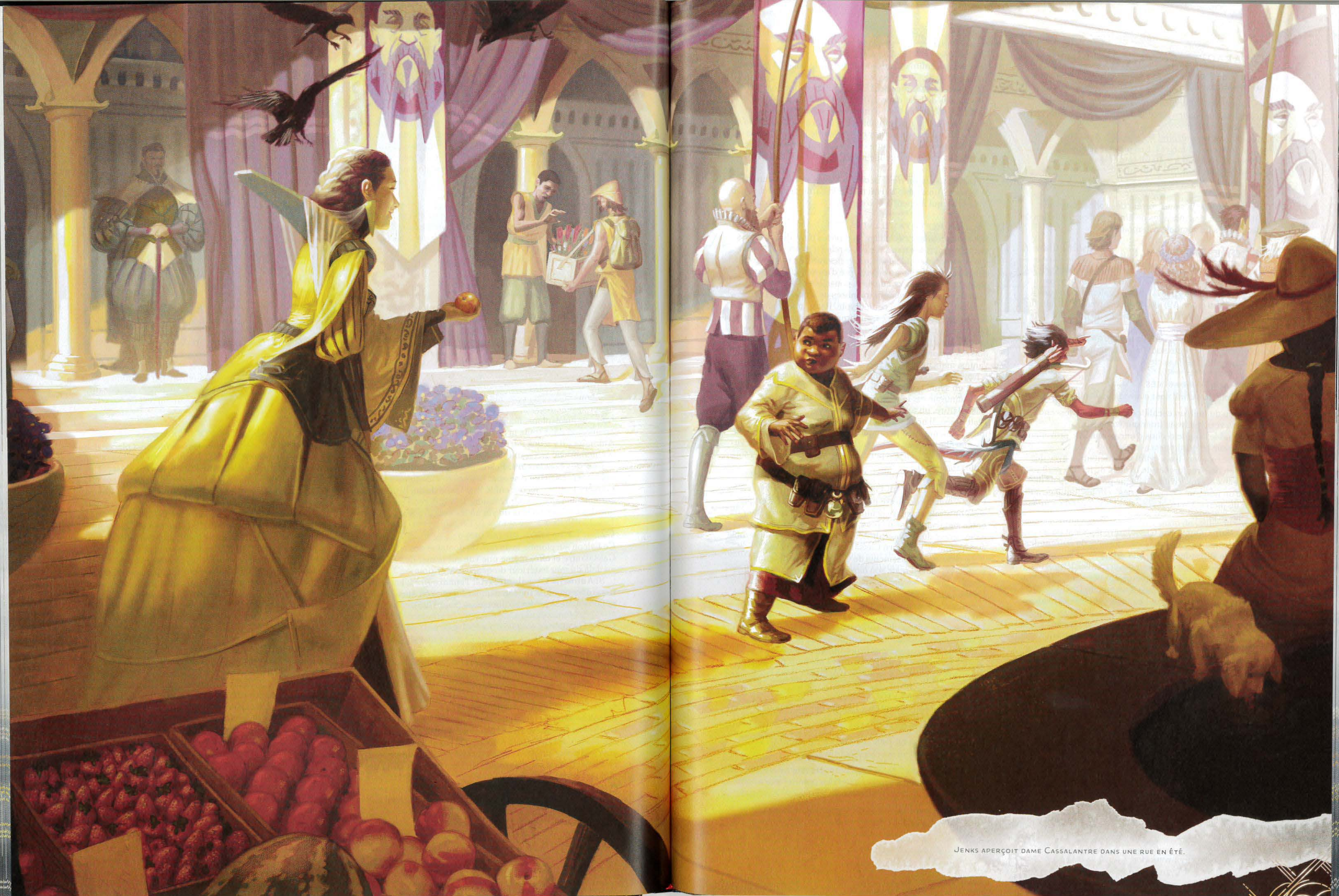
C29. La chambre forte secrète

La majorité de la fortune des Cassalantre est placée dans des investissements, mais la famille garde ici vingt lingots en argent (de 2,5 kilos et d'une valeur de 25 po pièce), en cas d'urgence. Au fond de la chambre forte se trouve un escalier plongé dans le noir qui descend sur 9 mètres vers le temple d'Asmodée (zone A1).

Jour des Fondateurs. En plus des trésors décrits ci-dessus, la chambre forte contient cinq cents sacs de 1 000 po chacun (les actifs liquidés de la famille). Si les Cassalantre ont réussi à piller le contenu de la chambre forte des dragons, il y a ici cinq cents sacs supplémentaires (la somme totale du trésor qu'elle contenait), pour un total d'un million de pièces d'or. L'or reste ici jusqu'à ce qu'on le transporte vers le temple en dessous (voir « Événements spéciaux », page 130).

Le temple d'Asmodée

Un temple secret où Victoro dirige un culte d'adorateurs d'Asmodée se cache sous la villa Cassalantre. Le culte rassemble des nobles malveillants, ainsi que des gens du peuple bercés d'illusions et appâtés par la perspective de richesses et d'un meilleur statut social. Tous les membres de la secte se rassemblent dans le temple à minuit lors du premier jour de chaque décade pour participer à une messe noire. Durant ces cérémonies, ils affirment leur dévotion envers le Seigneur des Neuf Enfers, prononcent le nom de leurs ennemis et supplient Asmodée de provoquer leur chute. Ils boivent également du vin, partagent les rumeurs du moment et font parfois des sacrifices. Pour les Cassalantre, ces événements sont autant d'occasions d'exhiber leur pouvoir et d'imposer leur volonté sur ceux qui leur sont inférieurs.



Jenks aperçoit dame Cassalantre dans une rue en été.

Les caractéristiques du temple

Les caractéristiques générales suivantes concernent l'ensemble du temple :

- Les salles sont faiblement éclairées par les flammes vacillantes de bougies placées dans de hauts et fins chandeliers en fer forgé.
- Sauf indication contraire, les plafonds dans les salles s'élèvent à 3 mètres. Les plafonds dans les couloirs se trouvent à 2,40 mètres et les portes font 2,10 mètres de haut.
- Elles sont en bois et renforcées avec des bandes transversales en fer.
- Les roturiers de la secte portent des robes rouges de piètre qualité, des masques de diable et des amulettes de bois gravées du symbole d'Asmodée.

Les zones du temple

Les zones suivantes correspondent aux indications sur la carte 6.2. Le temple est relié à la villa Cassalantre par un escalier qui rejoint la zone A1. Il y a également un ruisseau souterrain (zone A9) qui quitte le niveau inférieur du temple pour s'écouler dans les Vasières au nord-ouest de Waterdeep.

Les changements que subit le temple lors des rassemblements de la secte sont indiqués dans les sections « Rassemblement de la secte ».

A1. Le hall des damnés

Les éléments de ce hall sont clairement visibles :

- Au milieu du hall, un escalier en colimaçon descend sur 6 mètres vers le niveau inférieur (zone A3).
- On entend les vagues échos d'une psalmodie provenant d'un couloir au nord-ouest.
- Au sud se trouvent trois cellules de détention avec des portes en bois renforcées de bandes de fer. Un petit judas à barreaux est inséré dans chaque porte à hauteur des yeux d'un humain. Les portes des cellules font face à un pilier de pierre. Un trousseau de clés est pendu à un crochet sur le pilier.

Les cellules. Quand les Cassalantre décident de sacrifier des humains lors de leurs rituels, ils attirent des sans-abri de Waterdeep dans leur domaine et les enferment dans ces cellules. Les clés pour déverrouiller les portes sont accrochées au pilier de pierre. Un personnage peut crocheter une serrure s'il réussit un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Les trois cellules sont vides actuellement.

Les psalmodies. Les sons sont ceux d'une prière à Asmodée que des membres de la secte sont en train de réciter dans la zone A7.

A2. Les balcons

Deux balcons croulants aux parapets de pierre surplombent la salle de cérémonie du temple (zone A7). Le sol se situe à 6 mètres en contrebas.

L'effondrement du sol. Le sol des balcons s'est fragilisé au fil des ans. Une créature de taille Moyenne ou plus grande qui marche sur une case de 1,50 mètre de côté indiquée par un E sur la carte doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 alors que le sol s'effondre sous ses pieds en ne laissant qu'un trou béant. Si elle échoue, elle fait une chute de 6 mètres et tombe à terre à l'étage inférieur (zone A7) parmi les débris rocheux. Si elle réussit, elle évite la chute en bondissant vers une case inoccupée adjacente. L'effondrement du sol s'entend dans tout le temple.

A3. Le vestibule antérieur

L'escalier en colimaçon descend depuis la zone A1 jusque dans cette salle.

Le portrait d'Asmodée. Un portrait au cadre doré de 5,40 mètres de haut et de 2,70 mètres de large est suspendu sur le mur au fond d'une alcôve au nord. Il dépeint un homme barbu remarquablement beau et impeccablement vêtu, avec deux petites cornes sur le front. Il tient à la main une canne couronnée d'un rubis. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 10 sait qu'il s'agit d'Asmodée.

Rassemblement de la secte. Lors des rassemblements de la secte, un **diable barbu** monte la garde devant chacune des portes qui mènent à la zone A7.

A4. La crypte familiale

Douze sarcophages de pierre sont posés dans de profondes alcôves le long des murs. Le couvercle en plâtre de chaque sarcophage est moulé de façon à ressembler à un noble qui tient dans ses mains un calice orné d'un soleil. Les sarcophages ne contiennent que de la poussière et des ossements.

Les esprits de plusieurs membres décédés de la famille Cassalantre sont liés à cette crypte. Ils se manifestent sous la forme de trois **spectres** sombres et vaporeux, plus un **fantôme** qui ressemble à l'image sans substance d'un bel homme rasé de près au port chevaleresque vêtu d'un harnois. Ces morts-vivants attaquent toutes les créatures vivantes, mais ne peuvent pas sortir de la crypte ni approcher à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui porte ostensiblement un symbole sacré d'Asmodée.

Le fantôme est tout ce qu'il reste de Caladorn Cassalantre, un ancien Seigneur masqué et héros de Waterdeep. Il arrête d'attaquer et ordonne aux spectres de faire de même si un personnage porte un symbole sacré de Siamorphe ou le lui présente. Une fois que le fantôme a vu ce symbole, il guide les personnages vers sa crypte personnelle (zone A4a).

A4a. La crypte de Caladorn

Un sarcophage de pierre poussiéreux occupe cette crypte, son couvercle en plâtre sculpté de manière à représenter un noble séduisant, rasé de près, qui tient dans ses mains un calice gravé du symbole du soleil. Cette sculpture ressemble au fantôme de Caladorn Cassalantre (voir ci-dessus).

Le trésor. Les ossements de Caladorn sont devenus poussière, mais il reste son *harnois +1*. Il y a également une *masse d'anéantissement* dans la poussière. Si le fantôme de Caladorn est présent quand l'un, l'autre ou les deux objets sont retirés de son sarcophage, il demande : « Jurez-vous d'utiliser ces objets pour vaincre les forces des ténèbres ? » Une réponse affirmative suffit pour que le fantôme trouve le repos éternel. Avant de disparaître pour de bon, il dit : « Utilisez la masse pour détruire l'effigie du mal incarné. Mettez fin à la corruption pour laver l'honneur de ma famille. » (« L'effigie » est la statue d'Asmodée dans la zone A7.)

A4b. La crypte vide

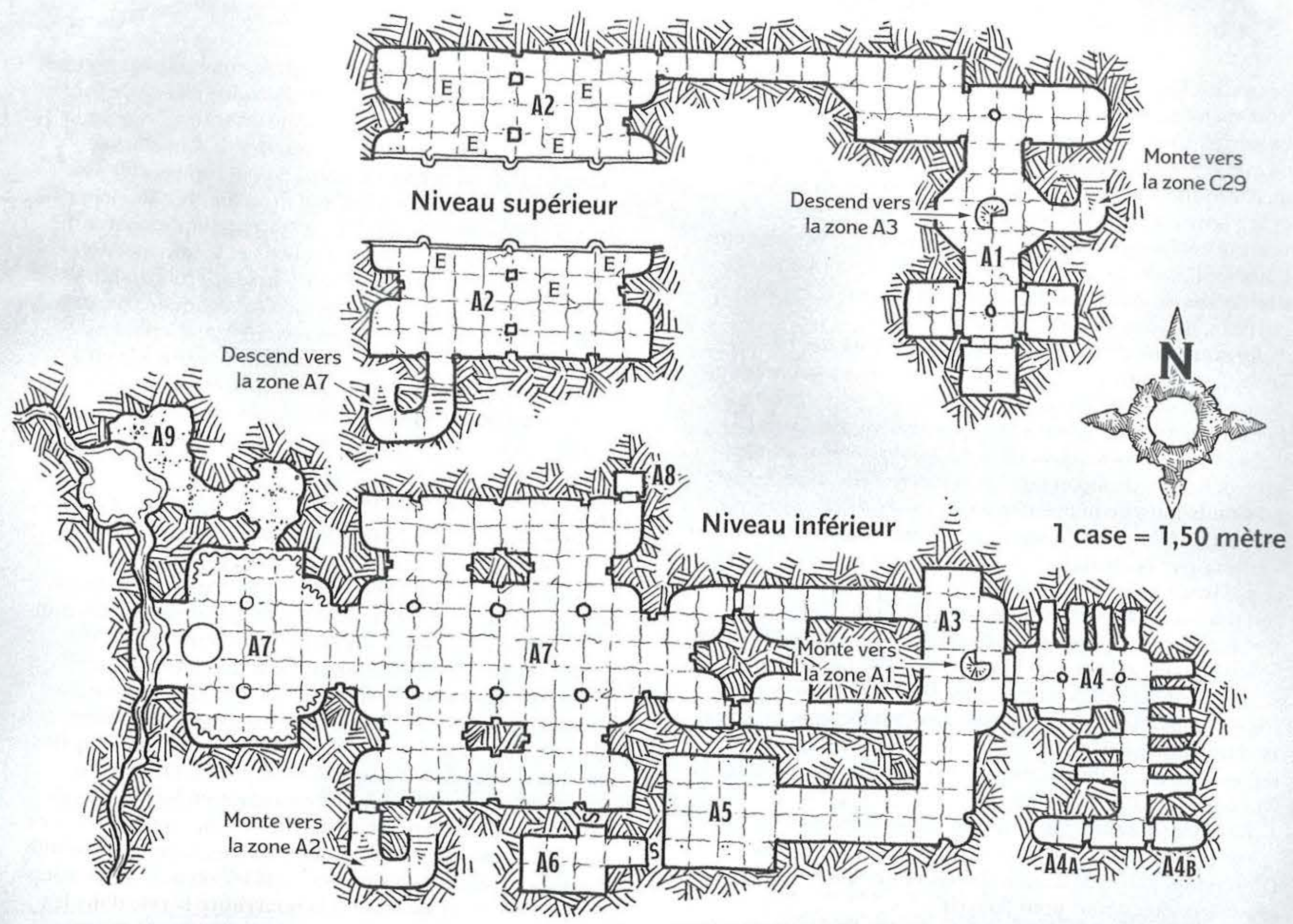
Cette crypte ne contient rien de plus que de la poussière et des toiles d'araignée.

A5. La chambre des membres de la secte

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Six lits de camp sont posés contre les murs nord et sud.
- Quatre bas-reliefs représentant des diantrefosses sont sculptés sur le mur occidental.

Les fanatiques fatigués dorment ici après les cérémonies, surtout lorsqu'ils ont bu trop de vin.



Carte 6.2 : Le temple d'Asmodée

La porte secrète. L'un des bas-reliefs cache une porte secrète que l'on repère en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Elle s'ouvre si l'on exerce une pression sur le bas-relief et mène à la zone A6.

A6. La sacristie secrète

Cette pièce est dissimulée derrière deux portes secrètes clairement visibles depuis l'intérieur de la salle où une poignée en pierre permet de tirer chaque battant sans mal. La pièce contient les éléments suivants :

- Deux armoires noires avec une étoile à neuf branches gravée sur leurs portes sont appuyées contre le mur sud.
- Deux hauts et fins miroirs sont accrochés au mur ouest, leur cadre de pierre sculpté de serpents.
- Six tonneaux de vin utilisé lors des cérémonies de la secte sont empilés au milieu de la pièce.

Chaque armoire contient cinq tenues complètes de la secte taillées pour des humains adultes : des robes rouges, des masques de diable et des amulettes de bois en forme de symbole d'Asmodée.

Rassemblement de la secte. Une heure avant un rassemblement de la secte, cinq **membres de secte** humains enfilent ici leur tenue.

A7. La salle de cérémonie

Cette salle a un plafond voûté de 9 mètres de haut et deux balcons à une hauteur de 6 mètres (voir la zone A2) la surplombent. Voici les autres éléments du lieu :

- Des rangées de bougies aux flammes vacillantes dessinent un chemin vers une statue de pierre haute de 9 mètres à l'extrémité ouest de la salle. La statue représente un homme barbu et souriant à l'air diabolique, avec deux petites cornes sur le front et des sabots fendus en guise de pieds. Aux pieds de la statue, dans une main de pierre griffue qui donne l'impression de jaillir du sol se trouve une vasque de pierre de 2,70 mètres de diamètre et profonde de 90 centimètres, remplie de flammes crépitantes.
- Trois **membres de secte** humains vêtus de robes rouges, de masques de diable et de symboles sacrés d'Asmodée en bois sont agenouillés devant la statue et psalmodient avec ferveur un cantique infernal. (Pendant un rassemblement de la secte, le nombre de membres présents est beaucoup plus important.)
- Les murs autour de la statue sont recouverts de grandes tapisseries qui dépeignent des scènes de débauche humaine. (Derrière la tapisserie sur le mur nord se trouve un passage grossièrement taillé dans la roche qui mène à la zone A9.)

Le rituel des Cassalantre pour sauver Terenzio et Elzerina se déroule ici (voir « Événements spéciaux », page 130).

Rassemblement de la secte. Si les **membres de la secte** sont rassemblés en nombre, trente humains se tiennent en rangs disciplinés devant la statue. Ils psalmodient des prières en l'honneur d'Asmodée avec des coupes de bois en main, pendant que leur chef, **Victoro Cassalantre** (voir l'annexe B), jette des offrandes dans la vasque. La moitié environ des membres de la secte sont des nobles ; les autres sont des petites gens de Waterdeep intégrés dans la secte simplement pour grossir ses rangs. Willifort

Crowelle, Tissina Khyret, Laiba Rosse et Jandar Chergoba (voir « Les principaux serviteurs », page 116) sont postés en périphérie de l'assemblée. Ils sont chargés de veiller à ce que les fidèles se comportent convenablement pendant qu'**Ammalia Cassalantre** (voir l'annexe B) marche avec grâce parmi eux en tenant une carafe dorée à la main et en versant cérémonieusement du vin dans leurs coupes pour boire en l'honneur du Seigneur des Neuf Enfers. Les six **diablotins** de dame Cassalantre (voir la zone C25) sont perchés, invisibles, sur la statue.

La statue de diable et la vasque sacrificielle. La statue représentait autrefois Siamorphe, mais les Cassalantre ont utilisé des sorts de *façonnage de la pierre* pour lui donner la forme d'Asmodée, leur effroyable maître. La grande vasque aux pieds de la statue a également été façonnée avec des sorts de *façonnage de la pierre* ; elle dégage une puissante aura de magie d'invocation si on l'examine avec un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire. Un feu magique brûle dans la vasque tant que celle-ci reste intacte. Toute créature qui entre dans ce feu ou y commence son tour subit 4d10 dégâts de feu. Une créature réduite à 0 point de vie à cause de ces dégâts tombe en cendres. Les objets non magiques jetés dans le feu sont détruits.

Si quelqu'un utilise une *masse d'anéantissement* pour frapper la statue, celle-ci se fissure et tombe en morceaux, brisant la vasque dans sa chute. Les membres de la secte qui assistent à la destruction de la statue subissent chacun 11 (2d10) dégâts psychiques.

La porte secrète. On peut trouver la porte secrète qui mène à la zone A6 en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Il suffit d'exercer une pression sur cette section du mur pour l'ouvrir.

Le ruisseau. Un ruisseau s'écoule derrière la statue, entrant et sortant par des buses en forme d'arche de 30 centimètres de haut sur 60 centimètres de large.

A8. Le cagibi

Un placard bas déverrouillé avec un tapis noir étendu devant est posé contre le mur du fond de ce cagibi. Il contient une carafe en or (d'une valeur de 125 po) et des étagères sur lesquelles sont rangées des coupes à vin.

Rassemblement de la secte. Le placard est vide, car la carafe et les coupes sont utilisées dans la zone A7.

A9. Le ruisseau et la mare

Un ruisseau souterrain s'écoule à travers le pan ouest du temple et se déverse dans une mare de 1,50 mètre de profondeur avant de serpenter vers le nord-ouest et de s'écouler dans les Vasières.

Événements spéciaux

Si les Cassalantre ne parviennent pas à obtenir la *pierre de Golorr*, les événements suivants ne se produisent pas. Par conséquent, Terenzio et Elzerina sont transformés en **lémures**, leurs âmes perdues, dix jours après le jour des Fondateurs. Anéantis par leur échec et leur perte, Victoro et Ammalia Cassalantre se jurent de détruire ceux qui ont déjoué leur plan.

S'emparer de l'or

Cet événement a lieu uniquement pendant ou avant le jour des Fondateurs.

En possession de la *pierre de Golorr* et des clés pour l'ouvrir, Victoro Cassalantre entre dans la chambre forte des dragons, utilise son sort de *déguisement* pour prendre l'apparence du seigneur Dagult Neverember et dupe le dragon d'or Aurinax qui lui cède l'or. Une douzaine de **gardes** de la maison Cassalantre déguisés en gardes municipaux mettent l'or dans des sacs pendant qu'une douzaine d'autres chargent les sacs dans deux calèches avant de les transporter pour les mettre à l'abri dans la villa Cassalantre. Chaque sac contient 1 000 po et chaque calèche peut transporter jusqu'à cinquante sacs (50 000 po). Il faut dix allers-retours (cinq par calèche) jusqu'à la villa Cassalantre pour s'emparer de l'or dans la chambre forte des dragons et le transporter, ce qui prend la majeure partie d'une journée. Trois **diablotins** invisibles escortent chaque calèche conduite par un **diable barbu** portant un chapeau et une cape à haut col pour dissimuler sa véritable nature. En arrivant à la villa Cassalantre, chaque calèche est réceptionnée par une douzaine de **gardes** en uniforme de la maison Cassalantre qui déchargent les sacs d'or et les entreposent dans la zone C29.

Le jour des damnés

Cet événement a lieu uniquement si les Cassalantre obtiennent l'or de la chambre forte des dragons.

Ammalia Cassalantre organise une fête somptueuse le jour des Fondateurs. Elle commence en début d'après-midi et se termine à minuit. De riches invités commencent à arriver en fin d'après-midi et se rassemblent dans la villa, à l'abri du soleil et de la chaleur, pendant qu'une centaine d'habitants parmi les plus pauvres de Waterdeep (la plupart provenant du quartier du Champ) se rassemblent sous des pavillons installés sur la pelouse du jardin. Des acteurs embauchés pour l'occasion et costumés en fondateurs de Waterdeep défilent pendant que des bardes jouent des airs enjoués. Personne ne soupçonne que des larmes de minuit (un poison qui tuera les invités sans le sou aux douze coups de minuit) ont été ajoutées à la nourriture servie dans les pavillons. Ammalia est immunisée au poison et mange sans hésiter les plats délicieux. Les invités fortunés qui restent terrés dans la villa Cassalantre mangent et boivent à des tables différentes et échappent à une mort horrible.

Une heure avant minuit, les artistes se dispersent alors qu'Ammalia lève son verre à la santé de ses invités fortunés, faisant d'eux les complices involontaires de ce qui va se produire rien que par leur présence, pour ainsi s'assurer leur silence. Pendant ce temps, des gardes de la maison empêchent quiconque parmi les miséreux de partir, en retenant de force s'il le faut ceux qui tentent de s'enfuir. À moins que les personnages les empêchent de manger la nourriture empoisonnée, les pauvres gens ingèrent le poison et périssent aux douze coups de minuit.

Pendant qu'Ammalia joue son rôle d'hôtesse, Victoro ordonne aux membres de la secte de sortir les sacs d'or de la chambre forte de la villa (zone C29) et de les jeter dans la vasque sacrificielle (zone A7). Ils jettent le dernier sac juste avant minuit. Aux douze coups de minuit, alors que le poison fait son œuvre, Ammalia surveille ses invités fortunés et ordonne à Tessina Khyret d'avertir Victoro que le méfait est accompli. Debout devant la statue d'Asmodée dans le temple, Victoro convoque un **diable barbelé** et l'informe que la totalité de son paiement a été réglée en bonne et due forme. Le diable déclare (en infernal) que le paiement est « satisfaisant » et informe Victoro que les âmes de Terenzio et Elzerina ne seront pas emportées vers les Neuf Enfers. Il disparaît ensuite comme il est venu, en laissant les Cassalantre savourer leur victoire.

Après la fête, dans la pénombre du petit matin, les cadavres sont jetés dans la vasque enflammée de la zone A7, ne laissant aucune preuve de cette abjecte machination. Lors des jours et des mois qui suivent, Victoro et Ammalia menacent les témoins de déchaîner un châtiment diabolique s'ils ne gardent pas le silence et usent de leur influence politique pour étouffer les enquêtes criminelles.



Chapitre 7 : L'automne du maestro

Jarlaxle, le chef de Bregan D'aerthe, considère qu'une adhésion à l'Alliance des seigneurs lui ouvrira la voie pour développer son pouvoir au-delà de Luskan. En tant que seigneur secret d'une cité à la réputation extrêmement douteuse, il a bien du mal à gagner une place aux côtés des dirigeants des autres cités du Nord lorsqu'il s'agit de discuter des échanges commerciaux et de la défense de la région. Il compte donc utiliser l'or volé pour négocier avec Laerel Silverhand une place au sein de l'Alliance et pour en évincer Neverwinter et son seigneur Dagult Neverember, son plus farouche adversaire politique.

Affronter Jarlaxle

Pendant leur enquête sur le Carnaval des Sirènes, les personnages peuvent se heurter à Jarlaxle, surtout s'ils appliquent une stratégie d'assaut frontal et s'attaquent aux navires du carnaval itinérant. Quand Jarlaxle apprend que les personnages sont à bord de l'un de ses navires, il s'arrange pour les rencontrer sous les traits de Zardoz Zord. S'ils refusent de discuter, Jarlaxle ordonne aux membres de son équipage de les jeter par-dessus bord... ou s'en charge lui-même si nécessaire.

S'il estime que les personnages sont dignes de confiance, il leur propose de se joindre à lui pour chercher la chambre forte des dragons. Il a l'intention de rapporter l'or à Laeral Silverhand, moins 5 000 po pour les personnages en échange de leur aide. Il leur offre 5 000 po de plus s'ils l'aident à récupérer le *bâton-dragon d'Ahghairon*. Si les personnages acceptent, Jarlaxle respecte les termes de leur accord. Une fois l'or en lieu sûr, il donne leur part aux personnages.

Si les personnages n'acceptent pas les termes de Jarlaxle ou s'ils l'attaquent, il tente de les assommer et les abandonne sans vêtements ni équipement dans un caniveau du quartier des Docks. Il conserve leur équipement, sauf les objets magiques, dans la zone J16 du *Tape-à-l'œil*. Il cache ces objets magiques dans la zone U4 à bord du *Marpenoth écarlate*, son submersible secret.

Dans le cas peu probable où Jarlaxle périt, Bregan D'aerthe le relève d'entre les morts sous dix jours. Une fois de retour, il tente de récupérer tout le matériel qu'on lui a volé.

Perturber les opérations de Jarlaxle

Les personnages peuvent faire obstacle à Jarlaxle en atteignant les objectifs décrits dans les deux sous-sections suivantes.

Détruire les figures de proue

Les figures de proue des navires de Jarlaxle (zone J8) créent des illusions autour des membres d'équipage drows pour qu'ils passent pour des humains. Si une figure de proue est détruite, les drows à bord du navire correspondant ne se montrent pas sur le pont afin de ne pas attirer l'attention sur eux.

Couler un navire ou s'en emparer

Si les personnages coulent ou volent l'un de ses navires ou le *Marpenoth écarlate*, Jarlaxle charge son équipage de découvrir la source du problème. Le guet pourrait intervenir en cas de naufrage, surtout si cet acte de destruction gratuite a provoqué des morts par noyade.

Le Carnaval des Sirènes

Les trois navires de carnaval de Jarlaxle Baenre naviguent le long de la côte des Épées. Le *Tape-à-l'œil*, le vaisseau amiral, est ostentatoire. Le *Marpenoth écarlate*, un submersible de conception lantanaise, est arrimé dessous. Le deuxième navire, le *Brise cœur*, est principalement utilisé pour le transport des artistes, des créatures bizarres et des chariots. Le troisième navire, l'*Agitateur*, sert au transport des musiciens et des chars de carnaval. Le *Brise cœur* et l'*Agitateur* sont actuellement à quai, tandis que le *Tape-à-l'œil* est ancré dans le port.

Les membres d'équipage de ces trois navires sont des drows déguisés par magie en humains. Malgré leur déguisement, ils ont toujours le trait sensibilité à la lumière du soleil.

Approcher les navires

Le *Brise cœur* et l'*Agitateur* sont à quai l'un en face de l'autre sur la même jetée dans le quartier des Docks. Les personnages doivent simplement emprunter une rampe depuis la jetée pour atteindre la zone J1 sur l'un ou l'autre des navires. La jetée grouille tellement d'activité que personne ne remarque les personnages avant qu'ils soient à bord d'un navire.

Le vaisseau amiral de Jarlaxle est ancré dans le port de Deepwater, à un kilomètre et demi de ses autres navires. Pour atteindre le *Tape-à-l'œil*, les personnages doivent utiliser une embarcation, nager ou voler. Si les personnages se rapprochent à bord d'une embarcation connue de l'équipage, telle une barque rattachée à l'un des autres navires de Jarlaxle, ils n'éveillent pas les soupçons jusqu'à ce qu'ils montent sur le pont. Les membres d'équipage du *Tape-à-l'œil* envoient immédiatement un message à Jarlaxle si les personnages approchent à bord d'une embarcation qu'ils ne connaissent pas.

Si les personnages approchent le *Tape-à-l'œil* dans un véhicule sous-marin, tel que le *submersible de Kwalish* de Grinda Garloth (voir le chapitre 4), le pilote du véhicule doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 12 pour éviter que l'équipage du *Marpenoth écarlate* ne les repère. Si les personnages approchent à la nage, chacun d'eux doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 pour ne pas se faire repérer par l'équipage du *Tape-à-l'œil*.

Les membres d'équipage

Les personnages peuvent apprendre des informations précieuses en interrogeant l'équipage et les artistes du carnaval.

Les capitaines

Même si Zardoz Zord (Jarlaxle Baenre) est l'amiral de l'ensemble de la flotte, chaque navire a son propre capitaine : un **mage drow** de Bregan D'aerthe déguisé en humain svelte et bien habillé. Ces capitaines connaissent les plans de Jarlaxle. Ils communiquent entre eux et avec Jarlaxle grâce à des sorts d'*envoi de message* qu'ils préparent à la place de *vol*.

Velgos Ephezzrin est le capitaine de l'*Agitateur* et se fait passer pour un humain du nom de Fergus Crabwater. Il aime un peu trop le vin et les personnages sont avantagés lors des tests de Charisme s'ils interagissent avec lui autour d'un repas.

Tylan Ilueph est le capitaine du *Brise cœur* et se fait passer pour un humain du nom de Klarr Besham. C'est un chef exigeant et sans humour dont le familier tarentule ne quitte jamais son épaule.

Llorath Pharn est le capitaine du *Tape-à-l'œil* et se fait passer pour un humain du nom de Tarwind Arryhook. Il aime les jeux de hasard et ne résiste pas à la tentation de miser gros.

Il suffit de réussir un test de Charisme (Supercherie ou Persuasion) DD 15 en mentionnant le nom de Zardoz Zord pour obtenir une audience auprès d'un capitaine. Si les personnages capturent l'un des capitaines et réussissent un test de Charisme (Intimidation) DD 15, ils apprennent les informations suivantes en posant les bonnes questions :

- « Le Carnaval des Sirènes et tous ses navires sont sous le commandement du capitaine Zardoz Zord de Luskan. » (Un capitaine ne divulguera pas la véritable identité de Zord à moins qu'il n'y soit contraint par magie.)
- « Zord dispose d'une cabine à bord du *Tape-à-l'œil* et passe beaucoup de temps avec Margo Verida et Khafeyta Murzan, deux des artistes vedettes du carnaval. »
- « Il y a un an, le Carnaval des Sirènes s'est rendu dans la nation insulaire du Lantan, où Zord a acquis un submersible appelé le *Marpenoth écarlate*. Il est fixé sous le *Tape-à-l'œil*. »
- « Zord dispose d'agents en quête d'un artefact appelé la *pierre de Golorr* qui permet d'accéder à un lieu appelé la chambre forte des dragons. » (Par sécurité, les capitaines ne sont pas informés des progrès de cette mission.)
- « Zord dispose d'espions drows à Waterdeep : Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas. Tous portent des armes à feu lantanaises. »
- « Nos déguisements sont créés par une figure de proue magique fixée à l'avant de chaque navire. »

Les marins

Le *Tape-à-l'œil*, le *Brise cœur* et l'*Agitateur* sont chacun manœuvrés par un équipage de vingt marins : trois **guerriers d'élite drows** (seconds) et dix-sept **drows**, tous déguisés par magie en humains élancés lorsqu'ils sont à bord de leur navire. Ce sont tous des membres loyaux de Bregan D'aerthe qui savent que Zardoz Zord est en réalité Jarlaxle Baenre. Ils ignorent tout du *Marpenoth écarlate* et des plans de Jarlaxle.

Les membres d'équipage ont pour ordre de ne pas fraterniser avec les étrangers ou les invités. Les personnages qui les interrogent peuvent apprendre les informations suivantes :

- « Zardoz Zord est le capitaine du Carnaval des Sirènes. Si vous voulez le rencontrer, adressez-vous au capitaine du navire. » (Un marin ne divulguera pas la véritable identité de Zord à moins qu'il n'y soit contraint par magie.)
- « Le Carnaval des Sirènes est basé à Luskan. »

Les forains

La plupart des artistes et des travailleurs du carnaval sont des **roturiers** humains entraînés pour quelques tâches ou cascades. (Les artistes maîtrisent la compétence Représentation.) Ils ne sont pas informés de la plupart des opérations, même s'ils se doutent de certaines choses. En réussissant un test de Charisme DD 10, un personnage peut enjôler un forain ou le duper pour qu'il lui révèle l'une des informations suivantes :

- « Zardoz Zord se sert de la magie pour aller du *Tape-à-l'œil* vers les autres bateaux. Je ne l'ai jamais vu dans une barque. »
- « Les marins communiquent entre eux en faisant d'étranges signes avec leurs mains. » (Les membres de Bregan D'aerthe utilisent la langue des signes drow.)
- « Tous les marins évitent la lumière du soleil. »
- « Avez-vous remarqué que les marins ont un très léger accent elfique ? »
- « Tous les membres d'équipage sont des hommes. Très bizarre. »



Dévoiler les drows

Un personnage qui passe une heure à observer l'équipage d'un navire peut effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. S'il le réussit, il remarque que la plupart des membres d'équipage parlent le commun avec un accent elfique et échangent des signes avec les mains quand ils pensent que personne ne les regarde. Un personnage drow sait que ces signes appartiennent à la langue des signes drow.

Les changements nés de la magie des figures de proue (voir la zone J8) ne résistent pas à une inspection physique, les personnages qui interagissent avec les membres d'équipage ont donc une chance de repérer l'illusion. Par exemple, un personnage qui attrape l'un des marins par l'oreille peut rapidement se rendre compte au toucher que l'oreille est pointue et non arrondie comme elle le semble. De plus, si un aventurier drow monte à bord de l'un de ces navires, il adopte instantanément l'apparence illusoire d'un humain ayant le même sexe, le même poids et la même taille que lui, à cause de la magie de la figure de proue du navire.

Les caractéristiques des navires

Chaque navire a les caractéristiques d'un bateau à voiles (voir la table Véhicules maritimes et aériens au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*), ainsi que celles décrites dans les sous-sections suivantes.

Les alarmes

Si des intrus sont repérés ou si un combat éclate sur l'un des navires, l'équipage entier (un capitaine **mage drow**, trois **guerriers d'élite drows** et dix-sept **drows**) se mobilise pour combattre la menace. Les drows préfèrent faire des prisonniers ou assommer les ennemis plutôt que de les tuer. Les captifs sont jetés en prison (zone J15) jusqu'à ce que Jarlaxle décide de leur sort, et leur équipement est déposé dans l 'armurerie (zone J16).

Les plafonds

Les cabines, les cales et les coursives font 2,40 mètres de haut, reliées par des portes hautes de 1,80 mètre.

Les portes

Sauf indication contraire, les portes sont en bois. Un personnage peut crocheter la serrure d'une porte en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 15. Il peut également l'ouvrir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15. Le capitaine d'un navire possède les clés de toutes les portes verrouillées de son navire.

Les plates-formes élévatrices

Chaque navire est équipé d'une plate-forme élévatrice qui facilite les chargements et les déchargements de cargaison et que l'on peut lever et baisser grâce à un levier. Lorsqu'elle n'est pas utilisée, une plate-forme se trouve dans la cale la plus basse de chaque navire. Voir les descriptions des cales pour plus d'informations.

L'éclairage

Les zones sous le pont sont vivement éclairées par des lanternes suspendues.

Le gréement

On peut grimper dans le gréement sans faire de test de caractéristique.

Les zones des navires

Le *Tape-à-l'œil*, le *Brise cœur* et l'*Agitateur* ont les mêmes occupants et la même configuration qu'indiquée sur la carte 7.1. Les exceptions sont indiquées dans la description d'une zone et sur la carte.

J1. Le premier pont

Trois marins (**drows**) et un second (**guerrier d'élite drow**) sont sur le pont à tout moment. Si les personnages montent à bord du navire et demandent à parler au capitaine, le second leur demande pourquoi avant même de songer à le déranger.

Les barques. Quatre barques sont empilées les unes sur les autres sur ce pont. Des cordes et des poulies permettent de les mettre à l'eau ou de les ramener sur le pont.

J2. La remise.

Une odeur de goudron règne dans cette cabine encombrée qui contient les choses suivantes :

- Des outils sont accrochés au-dessus de tonneaux de goudron arrimés contre la paroi à tribord avec des filets.
- Contre la paroi à bâbord, des rouleaux compacts de toile blanche sont empilés les uns sur les autres, solidement attachés à l'aide de cordes.

J3. La cabine des seconds

Cette cabine contient les éléments suivants :

- Deux hamacs sont suspendus perpendiculairement l'un à l'autre. Deux seconds (**guerriers d'élite drows**) se reposent dans les hamacs lors de leurs périodes de repos.
- Il y a trois coffres en noyer sous les hamacs. Ils ne sont pas fermés à clé.

Le trésor. Chaque coffre contient deux ensembles d'habits courants, une outre pleine de vin et une sacoche contenant 3d6 po et 4d10 pa.

J4. Les cabines des membres d'équipage

Il y a quatre hamacs dans chacune de ces cabines. Un marin (**drow**) se repose dans chaque cabine lorsqu'il n'est pas de service.

J5. La cambuse

Des volutes de chaleur et des odeurs alléchantes jaillissent de cette cabine exiguë qui contient les éléments suivants :

- Un coq (**roturier**) occupé à faire frire quelque chose dans une poêle d'une main tout en remuant le contenu d'une marmite qui chauffe sur un petit réchaud de l'autre.
- De la vaisselle sale est entassée dans un évier.
- Des plats à divers stades de préparation sont posés sur une table.

Le coq est trop occupé pour parler avec les personnages et n'hésite pas à crier pour donner l'alerte s'il est agressé, afin d'attirer l'attention du reste de l'équipage.

J6. Le garde-manger

Des étagères remplies d'ingrédients culinaires, notamment des pots d'épices, des sacs de farine et des tonnelets de saindoux, sont fermement fixées aux parois.

J7. La cabine des repas

Les membres de l'équipage prennent leurs repas ici tout au long de la journée. À tout moment, la cabine contient les éléments suivants :

- Six marins (**drows**) qui savourent leur repas.
- À bord du *Brise cœur* ou de l'*Agitateur*, les marins sont accompagnés par 1d4 forains (**roturiers**).

- Parmi les meubles, on trouve une table, dix tabourets et deux placards bas en chêne contenant vaisselle, chopes et couverts.

J8. Le gaillard d'avant

Le gaillard d'avant est visible des marins sur le premier pont (zone J1), et sur les ponts inférieur et supérieur du gaillard d'arrière (zones J9 et J11).

La figure de proue. Une figure de proue en bois doré représentant une elfe aux cheveux flottants dépasse de la proue du navire et tend les mains devant elle. Étant donné qu'elle n'est pas peinte, il est impossible de dire si c'est une drow, mais un personnage peut l'inspecter plus attentivement et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 13 pour remarquer une minuscule araignée gravée sur son front.

Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'illusion autour de la figure de proue : l'effet qui fait en sorte que tous les drows à bord ressemblent à des humains. La taille, le poids et le sexe d'un drow restent les mêmes et l'illusion affecte uniquement son apparence, pas sa voix ni ses particularités comportementales. L'incantation d'une *dissipation de la magie* sur un drow déguisé fait disparaître l'illusion, mais seulement momentanément. Un *champ antimagie* réprime la magie de la figure de proue en son sein. La destruction de la figure de proue met fin à l'effet sur tout le navire. Une figure de proue possède une CA de 15, 50 points de vie, et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

J9. Le pont inférieur du gaillard d'arrière

Ce pont contient les éléments suivants :

- Deux marins (**drows**) sont ici à tout moment.
- Un escalier à tribord et un autre à bâbord montent vers le pont supérieur du gaillard d'arrière (zone J11) et le gouvernail du capitaine.

L'ancre. On accède à l'ancre du navire depuis ce pont. Une créature peut la lever ou la baisser en 10 rounds (1 minute), deux créatures en 5 rounds, trois créatures en 3 rounds et quatre créatures en 1 round.

J10. La cabine du capitaine

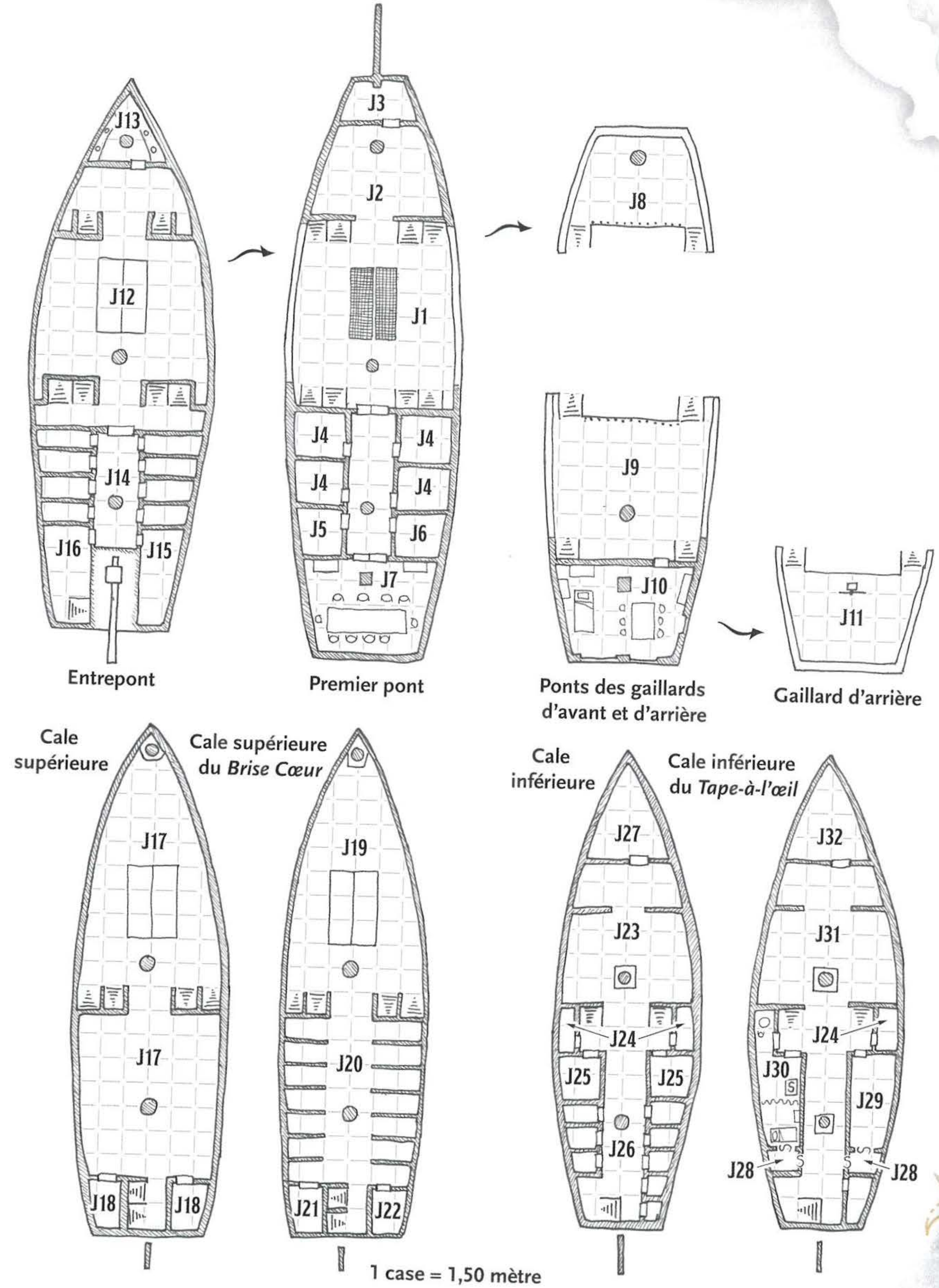
Quel que soit le navire à bord duquel les personnages se trouvent, cette somptueuse cabine contient les éléments suivants :

- Des rideaux pourpres élégants masquent les grandes fenêtres qui donnent sur le port.
- D'un côté d'un pilier central, on trouve un lit douillet dont la tête en chêne est sculptée pour ressembler à un kraken, de l'autre une table de salle à manger en chêne entourée de six chaises à haut dossier.
- Le reste du mobilier se compose d'un placard bas aux portes de verre contenant des étagères de livres, d'un coffre de bois fermé avec un cadenas et d'un petit secrétaire.

Le capitaine. On trouve généralement chaque capitaine de navire (**mage drow**) ici, avec un **vif-acier** (voir l'annexe B) qui fait office de serviteur et de garde du corps.

Un capitaine est ravi de rencontrer des personnages qui demandent à lui parler, surtout pour jauger s'ils représentent une menace. Si les personnages sont polis, le capitaine les invite à partager son repas. Si les personnages se montrent ennuyeux ou menaçants, il leur ordonne de quitter le navire et de ne jamais revenir, et donne l'alerte s'ils refusent.

Chaque capitaine porte à la ceinture un trousseau garni de nombreuses clés. L'une d'elles ouvre la malle dans cette cabine ; les autres déverrouillent les portes fermées à clé sur le navire du capitaine.



Carte 7.1 : Navires du Carnaval des Sirènes

Le placard à livres. Chaque capitaine possède une modeste collection de livres ordinaires. Chacun cache son grimoire sous l'étagère du bas, dans un compartiment secret qu'on trouve en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 14. Le grimoire contient les sorts suivants : *cône de froid, contrôle de l'eau, contresort, détection de la magie, boule de feu, vol, invisibilité supérieure, tempête de grêle, armure du mage, projectile magique, pas brumeux, lien télépathique de Rary, envoi de message, bouclier, suggestion, vague tonnante, respiration aquatique* et *toile d'araignée*.

La malle verrouillée. Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur déverrouille le cadenas. Il peut également le casser en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. La malle contient des vêtements pliés, 250 po dans un sac, 1d6 perles (d'une valeur de 100 po pièce) dans une bourse de soie, une *potion de respiration aquatique* et une bouteille d'excellent vin (d'une valeur de 25 po). Sur l'étiquette en forme de cache-œil de cette bouteille est écrit le nom « Jax le Borgne » en commun.

J11. Le pont supérieur du gaillard d'arrière

Le pont le plus élevé du navire est visible du gaillard d'avant (zone J8), du premier pont (zone J1) et du pont inférieur du gaillard d'arrière (zone J9). Voici ses caractéristiques :

- Le gouvernail du navire se trouve sur ce pont.
- Deux marins (**drows**) sont postés ici à tout moment.

Le gouvernail. Si le navire est manoeuvré par un équipage au complet, un personnage qui maîtrise le pilotage des véhicules maritimes peut tenir le gouvernail et barrer le navire.

J12. La cale supérieure

Cette cale contient les éléments suivants :

- On peut ouvrir de grandes trappes ajourées dans son plafond pour faire entrer ou sortir des marchandises de cette cale en utilisant une plate-forme élévatrice. Une ouverture de 4,50 mètres de long sur 3 mètres de large dans le sol permet de voir la cale inférieure en dessous (zone J17 sur le *Tape-à-l'œil* ou l'*Agitateur* ; zone J19 sur le *Brise cœur*).
- Des caisses et des barils empilés jusqu'au plafond sont fermement attachés pour éviter qu'ils bougent. Ils contiennent de la nourriture et de l'eau pour l'équipage et les forains.

La plate-forme élévatrice. Pour activer la plate-forme élévatrice, une créature doit se trouver dessus et utiliser une action pour tirer ou pousser le levier. La plate-forme ne peut pas monter plus haut que le premier pont (zone J1) ni descendre sous la cale la plus basse.

La trappe dans le sol s'ouvre quand la plate-forme élévatrice est levée. Si la plate-forme monte jusqu'en J1, la trappe reste ouverte jusqu'à ce qu'elle revienne en J12 ou descende en J17 (J19 sur le *Brise cœur*).

J13. Les toilettes

Ces toilettes exiguës empestent l'urine. Elles se composent d'un simple banc troué situé au-dessus de l'eau.

J14. Les cabines des forains

Ces huit cabines étroites sont équipées de hamacs, chacun dévolu au repos d'un artiste ou un travailleur du carnaval (**roturier**). Les forains appellent à l'aide si des intrus les attaquent, et se battent uniquement pour se défendre.

J15. La prison

Une porte composée de barreaux de fer entrecroisés et dotée d'une solide serrure ferme cette cabine qui ne contient qu'un pot de chambre. Le capitaine détient la clé de la porte. Un personnage peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur (Il est désavantagé s'il effectue ce test en étant à l'intérieur de la cellule). On peut enfoncer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 23. La porte a une CA de 19, un seuil de dégâts de 10, 27 points de vie et une immunité aux dégâts de poison et psychiques.

Le marin en prison. Il y a 25 % de chances qu'un marin (**drow**) soit retenu prisonnier ici après avoir donné un coup de poing à un camarade au cours d'une dispute.

J16. L'armurerie

Les drows rangent leurs armes et armures ici lorsque le navire est en mer. Si les personnages sont capturés et qu'on leur confisque leur équipement, leurs possessions non magiques sont déposées ici. La cabine contient les éléments suivants :

- Les murs sont garnis de râteliers d'armes vides et de crochets destinés aux armures.
- Un escalier descend dans le ventre du navire.

Le coffre-fort (Tape-à-l'œil seulement). L'armurerie à bord du *Tape-à-l'œil* contient également un coffre-fort en fonte de 375 kilos doté d'une serrure à combinaison. Jarlaxle et ses lieutenants (Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas) connaissent la combinaison : 1-20-59. Un personnage peut crocheter la serrure en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité (Investigation) DD 25. Chaque tentative prend 1 minute. Un sort de *déblocage* ou une magie similaire ouvre également le coffre-fort qui contient trois pistolets, douze pochettes de cuir contenant de la *poudre à fumée*, trois sacoches de cuir contenant vingt balles chacune, et 250 po dans un sac.

L'escalier. L'escalier débouche sur la zone J17 sur le *Tape-à-l'œil* ou l'*Agitateur*, ou sur la zone J20 sur le *Brise cœur*.

J17. La cale inférieure

Tape-à-l'œil et Agitateur seulement

Les chariots fantasques du Carnaval des Sirènes sont démontés et entreposés dans la cale inférieure de l'*Agitateur*, tandis que les pièces des chariots cassés et expérimentaux sont entreposées dans la cale du *Tape-à-l'œil*. (Voir la zone J19 pour une description de la cargaison inférieure du *Brise cœur*.)

La plate-forme élévatrice. Si la plate-forme élévatrice descend ici alors que des créatures sont dans l'emplacement de 4,50 mètres sur 3 mètres où elle se pose, chacune d'elles doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas subir 11 (2d10) dégâts contondants et se retrouver à terre et entravée jusqu'à ce que la plate-forme remonte. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde se déplace dans un emplacement de son choix près de la plate-forme élévatrice sans provoquer d'attaque d'opportunité.

La cale de l' Agitateur. La majeure partie de la cale de l'*Agitateur* est vidée lors des jours de parade. Seules restent les malles de rangement vides. Le reste du temps, elle contient le matériel suivant :

- Diverses malles contenant les costumes des clowns, des acrobates, des danseurs et des musiciens.
- Des caisses remplies de confettis, de paillettes et de peintures corporelles.
- Plusieurs paires d'échasses en bois (de 1,20 mètre et 2,40 mètres de haut).
- Des tyrannœils en papier mâché fixés sur des perches de 3 mètres.
- Un char surmonté d'une licorne mécanique grandeur nature chevauchée par un rôdeur drow mécanique qui agite deux cimeterres (quand on tire sur un levier sous le char, la licorne pète un cône de confettis de 4,50 mètres, ce qu'elle peut faire deux fois avant qu'il ne faille la recharger).
- Un char surmonté de deux gobelins mécaniques qui s'échangent des coups de poing de façon répétée lorsqu'ils sont remontés.
- Un char sur lequel un chevalier mécanique en armure combat un diantrefosse mécanique (quand il est remonté, le chevalier fend l 'air de son épée pendant que le diable bat des ailes).
- Des ballons dégonflés de dragons blanc, rouge, vert, bleu et noir (ils flottent par magie et sont de Très Grande taille une fois gonflés).
- Une énorme marionnette de tarasque nécessitant cinq marionnettistes.
- Des toiles de chariot décorées de franges et peintes de créatures et motifs colorés pour couvrir les chariots.
- Des harnachements pour chevaux et bœufs, aux ornements éclatants.

La cale du Tape-à-l'œil. Côté poupe, la cale du *Tape-à-l'œil* est gardée par quatre **araignées géantes** peintes de couleurs vives. Jarlaxle a dressé ces arachnides depuis leur éclosion et elles peuvent se faire passer pour des décorations de char inanimées en restant parfaitement immobiles jusqu'au moment où elles attaquent. Elles ne sont pas hostiles envers les drows, dont elles perçoivent la véritable nature malgré la magie illusoire du navire. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 17 ou plus se rendent compte que les araignées sont une menace avant qu'elles ne passent à l'attaque.

Toutes sortes d'attractions endommagées ou inachevées sont entreposées ici, notamment les suivantes :

- Un certain nombre de monstres mécaniques cassés.
- Des marionnettes cassées et des toiles pour couvrir les chariots à moitié terminées.
- Un ballon en forme de flumph surdimensionné dégonflé à cause d'une petite entaille (le tour de magie *réparation* peut réparer ce ballon).
- Un char sans décoration, sur lequel est monté un dragon d'or mécanique pas encore peint fait de toile tendue sur une armature de bois.

Relié à un réservoir en verre de gaz inflammable, le dragon d'or mécanique est prévu pour souffler du feu quand on tire sur un levier. Si quelqu'un tire sur le levier, le réservoir se fissure et le dragon prend feu. Si quelque chose s'embrase ici et que l'incendie n'est pas rapidement étouffé, il se propage vers d'autres parties de la cale au bout d'une minute. Les membres de l'équipage ailleurs sur le navire détectent la fumée au bout de 5 minutes, durant lesquelles la cale devient un intense brasier. Les membres de l'équipage tenteront avant tout de sauver le submersible (s'il est toujours fixé au navire) avant d'abandonner le navire.

J18. La réserve de matériel de décoration

Tape-à-l'œil et Agitateur seulement

Chacune de ces cabines contient du matériel utilisé pour décorer les chars :

- Paillettes, plumes, tissus, papier, ciseaux, aiguilles à coudre, bobines de fil coloré et flasques de colle sont éparpillés sur de petites tables.
- Des schémas de chars de carnaval sont épinglés aux parois à côté de divers outils.

J19. La cale inférieure

Brise cœur seulement

Une odeur de fauve plane dans la cale du *Brise cœur* et se fait de plus en plus prégnantes au fur et à mesure que les personnages se rapprochent des stalles des animaux (zone J20). La majeure partie de la cale est vide lors des jours de parade. Le reste du temps, on y entrepose les chariots démontés (axes, roues et cages) utilisés pour parader avec les créatures exotiques dans les rues bondées. Les outils nécessaires pour assembler et réparer les chariots sont suspendus à des crochets sur les parois.

La plate-forme élévatrice. Si la plate-forme élévatrice descend ici alors que des créatures sont dans l'emplacement de 4,50 mètres sur 3 mètres où elle se pose, chacune d'elles doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas subir 11 (2d10) dégâts contondants et se retrouver à terre et entravée jusqu'à ce que la plate-forme remonte. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde se déplace dans un emplacement de son choix près de la plate-forme élévatrice sans provoquer d'attaque d'opportunité.

J20. Les stalles des créatures

Brise cœur seulement

Cette partie de la cale empeste les déjections et le musc animal. Quand ils ne sont pas exhibés dans les cages des chariots à barreaux lors des parades dans les rues de la cité, les monstres du Carnaval des Sirènes grognent, gloussent, renâclent, trépignent et rugissent dans des stalles closes. Deux dresseurs (**roturiers** qui maîtrisent la compétence Dressage) vont de stalle en stalle en portant des seaux de nourriture et en parlant d'une voix douce aux animaux.

Chaque stalle est une cellule avec une porte coulissante qui peut être fermée à double tour de l'extérieur. On peut amener en marche arrière un chariot assemblé dans la zone J19 jusqu'à la porte de n'importe quelle stalle. Une fois la porte d'une stalle ouverte, il faut réussir un test de Sagesse (Dressage) DD 15 pour inciter une créature enfermée à monter dans le chariot. Ce test est avantagé si on donne de la nourriture à la bête. Si ce test est raté avec une marge d'échec de 5 ou plus, la créature s'échappe, panique et commence à attaquer tous ceux qui se trouvent à portée alors qu'elle tente de regagner sa liberté. Un tel raffut alerte les dresseurs ou d'autres membres de l'équipage à proximité.

Voici les créatures enfermées dans les douze stalles :

Deux **grands singes**	Quatre **punaises de feu géantes**
Un **rhinocéros**	Un **hippogriffe**
Un **tigre**	Un **bec de hache**
Un **allosaure**	Deux **chiens du trépas**
Deux **panthères**	Un **vautour géant**
Un **hibours**	Un **ours polaire**

Les chiens du trépas et le vautour géant sont mauvais, et le vautour géant comprend le commun (mais ne peut pas parler). Ils profitent de la moindre occasion pour s'échapper et aiment faire souffrir d'autres créatures.

J21. La cabine des dresseurs

Brise cœur seulement

Cette cabine contient les hamacs des deux dresseurs qui travaillent dans la zone J20. Si les créatures sont sorties pour parader, les dresseurs dorment dans leur hamac.



Nat, Jenks et Squiddly s'amusent sur les quais un jour d'automne venteux.

J22. Provisions pour les animaux

Brise cœur seulement

Le matériel et la nourriture pour les animaux de la zone J20 sont stockés ici :

- Une odeur écœurante règne dans cette cabine à cause des quartiers de viande suspendus au plafond.
- Des pelles, des cordes, des chaînes, des seaux, des balles de foin et de grandes caisses sont rangés contre les murs.

Les caisses contiennent divers lichens, mousses et champignons pour nourrir les créatures herbivores. La réussite d'un test d'Intelligence (Nature) DD 20 révèle que les végétaux proviennent de l'Underdark et que les quartiers de viande sont ceux de rothés des profondeurs, une créature semblable à un bœuf que les drows dans l'Underdark élèvent pour sa viande.

J23. La cale des pistoliers

Brise cœur et Agitateur seulement

Personne n'est autorisé à descendre ici sans la permission du capitaine et les gardes ont pour ordre de tuer les intrus à vue. Cette zone contient les éléments suivants :

- Deux **pistoliers drows** (voir l'annexe B) montent la garde à l'extérieur de la zone J27.
- La cale est remplie de barils de bière et d'eau douce fermement maintenus en place par des filets de fret accrochés au sol.

Les pistoliers drows. Les drows se mettent à couvert derrière les parois de séparation de cette zone pendant qu'ils font feu. Ils combattent jusqu'à la mort pour empêcher les intrus d'atteindre la zone J27.

J24. Les placards à balais

Ces réduits contiennent des balais à franges, des brosses, des seaux et du savon pour récurer le pont.

J25. Les cabines des pistoliers

Brise cœur et Agitateur seulement

Ces deux cabines sont les quartiers des pistoliers drows de la zone J23. Chacune contient les éléments suivants :

- Un hamac est accroché à la paroi en face de la porte.
- Un mannequin de bois et un coffre en noyer sont posés contre la paroi à côté de la porte.

Les mannequins servent aussi de présentoir d'armure, mais ils n'en portent aucune pour l'instant.

Le trésor. Chaque coffre contient deux ensembles d'habits courants, une outre pleine de vin et une sacoche contenant 3d6 po et 4d10 pa.

J26. Les vestiaires

Brise cœur et Agitateur seulement

Il y a huit placards le long de cette coursive. Ce sont des vestiaires utilisés par les travailleurs et les artistes du Carnaval des Sirènes. Ils contiennent des vêtements de voyage et d'extérieur pendus à des patères, ainsi que des bottes et des chaussures.

J27. La réserve de poudre à fumée

Brise cœur et Agitateur seulement

Une pancarte de bois est clouée sur la face extérieure de cette porte fermée à clé, à la proue. Elle dit, en commun et en elfique, « ZONE INTERDITE. INTERDICTION D'ENTRER. » La pièce contient les éléments suivants :

- Vingt tonnelets en bois sont fermement attachés aux parois avec des cordes. Sur chacun, une étiquette en papier dit « POUDRE À FUMÉE ! EXPLOSIF ! » en commun et en elfique.
- Des boîtes en bois sont posées sur une étagère au-dessus des tonnelets.

Les boîtes. Les dix boîtes en bois sur l'étagère contiennent chacune cent balles de pistolet.

Les tonnelets. Chaque tonnelet contient 2,5 kilos de *poudre à fumée* (voir l'annexe A). Quand un tonnelet explose, tous les autres tonnelets dans la zone d'effet explosent également. Si la moitié des tonnelets explosent en même temps, l'explosion fait un trou suffisamment grand dans la coque à la proue pour couler le navire. Si les vingt tonnelets explosent en même temps, l'explosion fait voler en éclats la moitié du navire, brise les fenêtres dans tout le quartier des Docks et on entend le bruit de la déflagration jusqu'au quartier du Champ.

J28. Les dressings

Tape-à-l'œil seulement

Les portes de ces dressings sont verrouillées de l'extérieur.

Le dressing à bâbord. Ce dressing jouxte la cabine de Jarlaxle (zone J30) et contient des tenues et des manteaux sur mesure pour toutes saisons et occasions, ainsi que des serviettes. Contre le mur du fond, il y a un mannequin de bois portant un cache-œil. On trouve une porte secrète dans un mur en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Le dressing à tribord. Ce dressing jouxte la cabine d'hôtes (zone J29) et contient une demi-douzaine de robes et deux manteaux de douce fourrure sur des cintres, des chapeaux de femme sur des patères, ainsi que des serviettes et des chaussures sophistiquées sur des étagères. On trouve une porte secrète dans un mur en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

J29. La cabine d'hôtes

Tape-à-l'œil seulement

Cette cabine somptueusement meublée est destinée aux invités spéciaux. Elle contient un grand lit, un coffre de bois, une psyché et un buffet sur lequel est posé une lyre. Des bouteilles de vin vides roulent par terre au gré du roulis du navire. Dans le lit se trouvent trois personnes en train de glousser :

- **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe b) sous l'apparence de Zardoz Zord (il n'est pas là s'il conduit la parade du jour des Merveilles ; voir « Événements spéciaux », page 145).
- Margo Verida, une **barde** humaine amnienne (voir l'annexe B).
- Khafeyta Murzan, une **bretteuse** humaine mulhorandie (voir l'annexe B).

Margo et Khafeyta ont toutes les deux rejoint le Carnaval des Sirènes l'année dernière, Margo en tant que joueuse de lyre et Khafeyta en tant qu'acrobate. Les deux femmes, amoureuses l'une de l'autre, sont l'objet des attentions amoureuses de Jarlaxle.

Margo et Khafeyta sont polies mais brusques. Elles sont d'alignement neutre bon. S'ils se font agresser, ils prennent leurs armes et autres possessions et fuient par la porte secrète (voir ci-dessous).

Si elles sont séparées de Jarlaxle et forcées de divulguer des informations sur lui, Margo et Khafeyta révèlent une partie ou l'ensemble des faits suivants :

- Zardoz Zord est un drow du nom de Jarlaxle sous une fausse apparence.

- L'équipage des navires du Carnaval des Sirènes se compose de drows. Les figures de proue des navires créent des illusions donnant une apparence humaine aux drows.
- Jarlaxle veut que l'Alliance des seigneurs accepte Luskan, sa cité, comme nouveau membre et veut en chasser Neverwinter.
- Il y a un an, le Carnaval des Sirènes s'est rendu dans la nation insulaire de Lantan, où Jarlaxle a acquis un submersible lantanais et plusieurs serviteurs mécaniques.

La porte secrète. On peut trouver la porte secrète qui mène à l'un des dressings (zone J28) en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Le trésor. La lyre de Margo vaut 30 po. Dans un coffre déverrouillé au pied du lit, il y a quatre costumes et une boîte à bijoux contenant six bracelets en or (d'une valeur de 25 po pièce), deux anneaux en diamant (d'une valeur de 250 po pièce) et un collier de perles (d'une valeur de 500 po).

J30. La cabine de Zardoz Zord

Tape-à-l'œil seulement

Les portes de cette cabine sont verrouillées. Toute créature autre que Jarlaxle qui tourne la poignée de l'une des portes active un sort de *bouche magique* qui crie : « Par les crocs de Lolth, n'avez-vous donc aucune éducation ? » Le cri est suffisamment fort pour que Jarlaxle l'entende (s'il est dans la zone J29) et arrive pour voir ce qu'il se passe. La pièce contient les éléments suivants :

- Une douce odeur de lavande plane dans la cabine. (Elle est créée par magie et peut être dissipée.)
- Un **vif-acier** (voir l'annexe B) se tient dans une petite alcôve près d'une table d'échecs sur laquelle se trouve une bouteille de vin vide portant une étiquette où est écrit « Jax le Borgne » en commun.
- Derrière un rideau violet, il y a un lit recouvert d'une douce couverture bleue et d'oreillers assortis. Un coffre de bois aux pieds en forme de griffes est posé près du lit.

Le vif-acier. Le vif-acier est le serviteur de Jarlaxle. Il obéit aux ordres de son maître sans poser de questions. Sans ordre particulier, il attaque quiconque découvre la trappe au sol (voir ci-dessous).

Les portes secrètes. Les personnages qui fouillent la cabine et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 trouvent une porte secrète qui mène à un dressing (zone J28) et une trappe secrète dans le sol.

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la trappe. On peut le réprimer pendant 1 minute en tapant trois fois dessus. Sinon, on peut ouvrir la trappe de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Sous la trappe, une échelle métallique descend dans un tube d'acier de 3 mètres de long et d'un mètre de diamètre, dont le fond est fermé par une écoutille métallique circulaire. On peut ouvrir l'écoutille en tournant le volant de la valve et ainsi accéder à la zone U1 à bord du *Marpenoth écarlate*. Cette zone est pressurisée par magie pour empêcher l'eau d'entrer dans le navire si l'écoutille est ouverte alors que le submersible n'est pas arrimé.

Le trésor. Le jeu d'échecs composé de pièces de jade représentant des drows vaut 2 500 po.

J31. La salle d'entraînement

Tape-à-l'œil seulement

Jarlaxle s'entraîne ici régulièrement. L'espace contient les éléments suivants :

- Des cordes tendues forment une sorte de toile d'araignée dans toute la pièce.
- Quatre rapières sont suspendues dans un râtelier de bois fixé au mât.
- Cinq mannequins de frappe en bois, paille et toile sont disséminés dans la pièce. Chacun tient une épée et un bouclier en bois.
- Une dague étincelante est plantée dans une cible de fléchettes fixée au mur.

Les mannequins d'assaut. Par une action bonus, Jarlaxle peut ordonner aux cinq mannequins magiques de s'animer pour attaquer une unique cible de son choix. Chaque mannequin a le profil d'une **armure animée**. Les mannequins qui subissent des dégâts deviennent inanimés jusqu'à ce que Jarlaxle utilise une autre action bonus pour les réanimer. Un mannequin ciblé par un tour de magie de *réparation* récupère 1 point de vie.

La dague. La dague plantée dans la cible est une *dague +1*.

Les cordes. Les cordes forment un terrain difficile dans l'ensemble de cette pièce. Au cours de son déplacement, une créature peut se faufiler entre elles en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 et ignorer ainsi leur effet jusqu'à la fin de son tour.

J32. Le sauna de Jarlaxle

Tape-à-l'œil seulement

La porte de cette pièce est fermée à l'aide d'un crochet de verrouillage extérieur. Quand la porte est ouverte, de la vapeur s'échappe en importantes volutes de la pièce située derrière. Cette vapeur est créée par magie et peut être dissipée avec une *dissipation de la magie* réussie (DD 14). La pièce contient uniquement un banc de bois.

La vapeur. La vapeur ne produit aucun effet négatif lors de la première heure. Pour chaque heure supplémentaire passée dans cette pièce, une créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou recevoir un niveau d'épuisement. Les créatures immunisées contre les dégâts de feu réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde.

Le Marpenoth écarlate

Le submersible de Jarlaxle, le *Marpenoth écarlate*, est arrimé sous le *Tape-à-l'œil*, seulement visible aux yeux d'une créature se trouvant sous l'eau. Jarlaxle se replie ici si le *Tape-à-l'œil* est assailli.

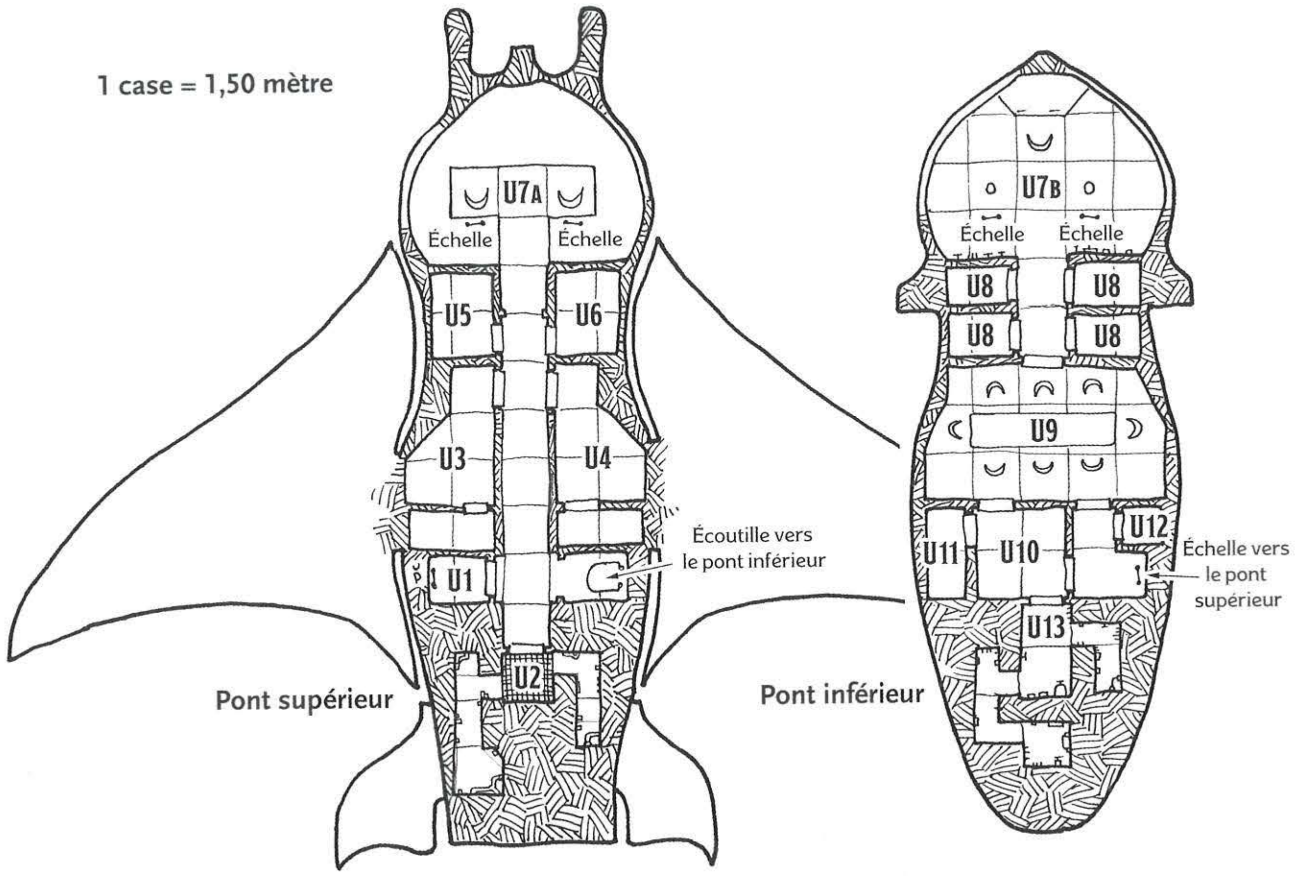
L'équipage drow

La magie qui dissimule la véritable apparence des drows à bord des navires de Jarlaxle ne s'étend pas au *Marpenoth écarlate*. Si les personnages rencontrent des drows pendant qu'ils explorent discrètement le submersible, les elfes noirs les interrogent et les attaquent s'ils n'obtiennent pas les réponses appropriées. Les drows à proximité qui entendent le fracas d'un combat se rapprocheront et feront front commun pour repousser les assaillants.

Les ingénieurs gnomes

Des ingénieurs gnomes des roches entretiennent et pilotent le *Marpenoth écarlate*. Ce sont des **apprentis magiciens** (voir l'annexe B), avec les modifications suivantes :

- Les gnomes sont d'alignement neutre bon.
- Ils sont de Petite taille et ont 7 (2d6) points de vie.
- Ils possèdent ces traits raciaux : Ils sont avantagés lors de leurs jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie. Leur vitesse au sol est de 7,50 mètres. Ils disposent de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Ils parlent le commun et le gnome.



Carte 7.2 : Le Marpenoth écarlate

Les gnomes en savent beaucoup sur les submersibles et presque rien sur tout le reste. Jarlaxle les traite bien, mais si un personnage réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 15 ou donne un pot-de-vin de 100 po ou plus, il convainc un gnome de céder ses passe-partout, trafiquer le moteur ou piloter le submersible en suivant ses directives.

Les caractéristiques du submersible

Le *Marpenoth écarlate* a une CA de 20, 300 points de vie, un seuil de dégâts de 15 et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. La structure du submersible se disloque quand il tombe à 0 point de vie, après quoi il est inondé et coule. Le submersible vaut 15 000 po s'il est intact et nécessite au moins un pilote et un ingénieur pour fonctionner correctement. Sa vitesse maximale est de 3 kilomètres par heure et il peut transporter 10 passagers plus 2 tonnes de fret.

Voici ses caractéristiques générales :

- Les espaces intérieurs ne sont pas éclairés. (Drows et gnomes bénéficient de la vision dans le noir.)
- Tous les meubles et les équipements sont fixés.
- Les plafonds dans les pièces sont à 2,40 mètres. Les couloirs et les portes qui les relient sont à 1,80 mètre.
- L'air circule par magie par le biais d'un système de ventilation complexe et de petites grilles métalliques fichées dans le sol.
- Les portes en acier ont une CA de 19, 27 points de vie, un seuil de dégâts de 10 et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Un personnage peut crocheter une porte en réussissant un test de Dextérité DD 18 avec des outils de voleur. Un personnage peut enfoncer une porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Jarlaxle et les gnomes à bord du *Marpenoth écarlate* ont les clés de toutes les portes verrouillées. Toutes les portes sont hermétiques une fois fermées.

Les zones du Marpenoth écarlate

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 7.2.

U1. L'écoutille d'entrée

Les personnages arrivent dans cette pièce s'ils descendent depuis la cabine de Zardoz Zord dans le *Tape-à-l'œil* (zone J30). De ce côté-ci, on ouvre l'écoutille circulaire métallique en tournant le volant de la valve. Cette zone est pressurisée par magie pour empêcher l'eau d'entrer dans le *Marpenoth écarlate* si l'écoutille est ouverte alors que le submersible n'est pas arrimé au *Tape-à-l'œil*. Par contre, si l'écoutille extérieure et la porte intérieure sont ouvertes alors que le submersible est sous l'eau, l'eau commencera à s'engouffrer dans l'engin.

U2. La salle des machines

La porte de cette pièce est verrouillée. On peut lire « SALLE DES MACHINES » en commun et en gnome sur une plaque fixée sur la porte. La pièce contient les éléments suivants :

- Cette salle est remplie de machines qui chuintent, ronronnent et cliquettent sans arrêt. Une gnome des roches appelée Breena Embrouillepierre contrôle en permanence les machines. Il y a un tube de communication en cuivre à côté d'elle qui lui permet de communiquer avec le centre de commandement de la salle de contrôle (zone U7b).
- Des tiroirs dans les parois contiennent des tournevis, des clés à molette et d'autres outils.
- À bâbord et tribord, des coursives d 'un mètre de haut et de 75 centimètres de large s 'enfoncent dans le dédale de machines. Les créatures de taille Moyenne ou plus grandes doivent se faufiler si elles veulent emprunter ces coursives.

Les machines. Le moteur est un engin quasi magique qui contrôle la propulsion et la profondeur du submersible. Il alimente également les ailerons et la dérive qui gèrent la direction. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie de transmutation dans toute la zone.

Un personnage qui maîtrise les outils de bricoleur peut les utiliser pour désactiver le moteur en réussissant un test d'Intelligence DD 15. Le même test réactive le moteur s'il est désactivé. Qu'il soit réussi ou non, chaque test demande 10 minutes de travail. On peut également détruire le moteur. Il a une CA de 16, 50 points de vie et il est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques.

U3. La cabine de Soluun

Si les personnages ne l'ont pas encore rencontré et vaincu ailleurs, un **pistolier drow** du nom de Soluun Xibrindas (voir l'annexe B) est ici et prie devant un autel de Lolth. Sa cabine contient les éléments suivants :

- L'alcôve à bâbord contient un hamac et un casier en acier.
- De minuscules statuettes d'araignée sont posées sur un autel de Lolth en métal noir appuyé contre un mur surmonté d'une sculpture de cette déesse démoniaque ayant la tête et le buste d'une drow et la partie inférieure d'une araignée.
- Une combinaison de plongée lantanaise est pendue dans un placard au sud.

La combinaison de plongée. Ce dispositif expérimental est une combinaison matelassée résistante à la pression, composée de toile avec des ferrures et des gantelets de fer. Un casque en forme de bocal à poisson se fixe au col de la combinaison et fonctionne comme un *capuchon de respiration aquatique*.

Le trésor. L'autel est un objet d'art qui pèse 25 kilos et vaut 125 po. Le casier contient une sacoche dans laquelle se trouvent 50 po et une *potion de soins*. La fiole de cristal en forme d'araignée qui contient la potion vaut 25 po.

U4. La cabine de Jarlaxle

La porte de cette cabine ordonnée est verrouillée. La cabine contient les éléments suivants :

- Il y plane une douce odeur de lavande. (L'odeur est créée par magie et peut être dissipée.)
- Un hamac est suspendu dans l'alcôve à tribord. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle qu'une aura de magie de transmutation irradie de la paroi derrière le hamac.
- Parmi les autres meubles, on trouve une haute harpe posée à côté d'un tabouret, un clavecin avec son banc assorti, une psyché et une grande malle de bois.

Le placard. Le coffre verrouillé à la poupe de la cabine contient un porte-bouteilles de bois dans lequel sont stockées soixante bouteilles de vin. Chacune contient un vin rare et vaut 25 po.

La fenêtre magique. Si on touche la paroi derrière le hamac, celle-ci devient transparente de ce côté-ci. Cette « fenêtre » disparaît si on la touche de nouveau. Quand la paroi est transparente, les créatures dans la cabine voient l'extérieur du submersible, mais les créatures à l'extérieur ne voient pas l'intérieur de l'engin.

La malle en bois. La malle n'est pas verrouillée. Si quelqu'un soulève le couvercle, des panneaux s'ouvrent à l'avant et sur les côtés et libèrent une nuée d'araignées mécaniques qui attaquent toutes les créatures à l'exception de Jarlaxle. Cette nuée a le profil d'une **nuée d'insectes (araignées)**, avec les modifications suivantes :

- La nuée se compose de créatures artificielles de Très Petite taille.
- Elle n'a pas besoin de respirer, manger, boire ni dormir.
- La nuée est vulnérable aux dégâts de foudre, elle est immunisée contre l'épuisement et ne peut pas être charmée, terrorisée, paralysée, pétrifiée, à terre ou empoisonnée.

Il y a un compartiment secret au fond de la malle. On peut le trouver et l'ouvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Si Jarlaxle possède la *pierre de Golorr*, il l'a mise à l'abri dans ce compartiment, avec les éventuels objets magiques qu'il a pu prendre aux personnages. Sinon, le compartiment est vide.

U5. La cabine de Fel'rekt

Si les personnages ne l'ont pas déjà rencontré et vaincu ailleurs, un **pistolier drow** du nom de Fel'rekt Lafeen (voir l'annexe B) est ici et nettoie son pistolet. Sa cabine contient un hamac et un casier en acier.

Le trésor. Le casier de Fel'rekt contient 65 po dans une bourse, un peigne taillé dans un os de dragon (d'une valeur de 5 po) et une paire de dés en obsidienne (d'une valeur de 25 po).

U6. La cabine de Krebbyg

Si les personnages ne l'ont pas déjà rencontré et vaincu ailleurs, un **pistolier drow** du nom de Krebbyg Masq'il'yr (voir l'annexe B) est ici et aiguise son épée. Sa cabine contient seulement un hamac.

U7. La salle de contrôle

La salle de contrôle s'étend sur deux niveaux : un pont d'observation (U7a) et un centre de commandement (U7b), avec deux échelles pour passer de l'un à l'autre. Deux hublots circulaires antibruit sont enchâssés dans les cloisons bâbord et tribord. Les vitres des hublots sont en verracier, un métal résistant rendu transparent par magie. Des **hommes-poissons** curieux qui vivent dans le port de Deepwater viennent de temps en temps observer le submersible et on peut parfois les apercevoir en train de regarder par les hublots.

U7a. Le pont d'observation. Si **Jarlaxle Baenre** (voir l'annexe B) est forcé de se replier dans le submersible, il est ici quand les personnages arrivent là pour la première fois. Le pont d'observation est une plate-forme métallique en caillebotis située à 3 mètres de haut, soutenue par deux colonnes de métal. Deux sièges pivotants rembourrés sont vissés au pont qui est entouré d'une fine rambarde métallique. On peut ajuster la hauteur des sièges pour l'adapter aux créatures de taille Petite ou Moyenne. Les deux chaises encadrent un périscope de bronze que l'on peut abaisser ou relever lorsque le submersible est détaché du *Tape-à-l'œil*.

U7b. Le centre de commandement. Trois ingénieurs gnomes des roches du nom de Lorella Pompafumier, Tervaround Cimagitée et Anverth Leffery sont en poste ici, avec deux **guerriers d'élite drows** du nom de Karabal L'enz et Marro Qaz'arrt. Les drows gardent la salle de contrôle et veillent à ce que les gnomes restent concentrés sur leurs tâches.

Lorella est assise sur le siège pivotant du pilote. Ce dernier est vissé au sol et se baisse ou se soulève pour s'adapter à une créature de taille Petite ou Moyenne. Le siège



se trouve devant un panneau de cadrans, de leviers et de boutons. Tervaround et Anverth sont près du mur du fond. Ils contrôlent des jauges et vérifient le fonctionnement du système. Un tube de communication en cuivre leur permet de communiquer avec Breena Embrouillepierre dans la salle des machines (zone U2).

Les gnomes peuvent piloter le *Marpenoth écarlate* sans avoir à faire de test. Toute autre créature doit réussir un test d'Intelligence DD 20 pour comprendre le fonctionnement des commandes. Depuis le tableau de bord, le pilote peut détacher le submersible du *Tape-à-l'œil* et contrôler sa vitesse, sa direction et sa profondeur. Le pilote peut électrifier la coque extérieure pendant 1 minute, après quoi le système met 1 heure à se recharger. Une créature qui entre en contact avec la coque extérieure ou commence son tour en contact avec elle lorsqu'elle est électrifiée doit faire un test de Dextérité DD 15. Elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre sur un échec, sinon la moitié. Une créature qui porte une armure métallique est désavantagée lors de ce jet de sauvegarde.

U8. Les cabines des ingénieurs

Chacun de ces quatre compartiments abrite un ingénieur gnome des roches en train de profiter de sa période de pause pour dormir dans un petit hamac sous lequel se trouvent deux casiers en acier. Les quatre gnomes se nomment Cockaby Fapplestamp, Ellywick Truquemarais, Gerbo Reese et Zaffrab Abracadarbra .

Les casiers. Chaque casier appartient à un ingénieur gnome travaillant à bord du *Marpenoth écarlate*. Les deux contiennent des vêtements pliés de taille gnome. L'un d'eux contient également un bleu de travail taché de graisse et des outils de bricoleur qui appartiennent au gnome endormi dans le hamac. Il y a 25 % de chances qu'un casier contienne également un jouet mécanique, un briquet ou une boîte à musique (comme décrit dans la section « Gnome des roches » au chapitre 2 du *Player's Handbook*).

U9. La salle à manger

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Huit chaises pivotantes rembourrées entourent une table de salle à manger en noyer. On peut ajuster la hauteur des sièges pour l'adapter aux créatures de taille Petite ou Moyenne.
- Une douce musique d'ambiance, créée par magie, plane dans la pièce.

U10. La cambuse

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une cuisinière en fonte est posée dans un coin.
- Dans le coin opposé se trouve un plan de travail en acier pour préparer les plats ; des ustensiles sont pendus au-dessus. Une boîte en acier avec son couvercle est encastrée dans le plan de travail et fixée à une pédale située au niveau du sol en dessous. Quand on appuie de manière répétitive sur la pédale, de l'eau s'écoule et des brosses se mettent à bouger et à frotter la vaisselle et les couverts placés dans la boîte.
- Un chariot contient des couverts et de la vaisselle.

U11. Le garde-manger

Des fruits et légumes frais, des tonnelets de vin et de la viande sont rangés sur des étagères de métal le long des murs. Deux fûts en acier (l'un contenant de la bière, l'autre de l'eau douce) sont posés sous les étagères.

U12. Les lieux d'aisance

Ces lieux d'aisance contiennent une cuvette et un lavabo, tous deux fixés à des tubes. Au-dessus du lavabo se trouve un miroir monté sur charnières ferme un compartiment contenant du savon et des serviettes.

U13. Le système d'aération

La porte de cette pièce est verrouillée. On peut lire « SYSTÈME D'AÉRATION » en commun et en gnome sur une plaque fixée sur la porte. La pièce contient les éléments suivants :

- L'endroit est rempli de machines qui chuintent, ronronnent et cliquettent sans arrêt.
- Des tiroirs dans les parois contiennent des tournevis, des clés à molette et d'autres outils.
- À bâbord et tribord, des coursives d 'un mètre de haut et de 75 centimètres de large s 'enfoncent dans le dédale de machines. Les créatures de taille Moyenne ou plus grandes doivent se faufiler si elles veulent emprunter ces coursives.

Les machines. Les machines quasi magiques de cette zone génèrent et distribuent de l'air frais dans tout le submersible. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'invocation dans toute la zone.

Un personnage qui maîtrise les outils de bricoleur peut les utiliser pour désactiver les machines en réussissant un test d'Intelligence DD 15. Le même test réactive les machines si elles sont désactivées. Qu'il soit réussi ou non, chaque test demande 10 minutes de travail. On peut également détruire les machines. Elles ont une CA de 16, 50 points de vie et sont immunisées contre les dégâts de poison et psychiques.

Quand les machines sont désactivées, l'air n'est plus distribué dans le submersible. À moins que le système d'aération soit réactivé, les créatures enfermées dans le submersible qui ont besoin d'oxygène pour respirer commenceront à suffoquer au bout de deux jours (voir « Suffoquer » au chapitre 8 du *Player's Handbook*).

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements suivants si les personnages s'intéressent au Carnaval des Sirènes.

Le dragon amical

Cette rencontre peut être jouée lorsque les personnages se rapprochent du *Tape-à-l'œil*. Lisez ceci :

> Une forme imposante file vers vous dans l'eau. Alors qu'elle se rapproche, vous reconnaissez un dragon aux écailles couleur de bronze. Il pivote pour s'arrêter, vous sourit en montrant les crocs puis lève une griffe en produisant une petite vague. « Heureux de faire votre connaissance ! » dit-il gaiement.

Zelifarn, un **jeune dragon de bronze**, s'est récemment installé dans le port de Deepwater. Il a passé les derniers mois à écumer les épaves au fond du port en quête de trésors et à amasser de précieuses babioles dans une grotte sous-marine dissimulée. Il a récemment remarqué un engin étrange arrimé sous le *Tape-à-l'œil*. Ses tentatives de contact avec l'équipage n'ont pas abouti, mais sa curiosité le pousse à en savoir plus. Étant donné que les personnages semblent avoir un rendez-vous à bord du *Tape-à-l'œil*, Zelifarn aimerait qu'ils se renseignent sur ce submersible sans éveiller les soupçons. Le dragon promet de les rencontrer à nouveau une fois leur mission accomplie. En échange d'informations, il propose au groupe un coffre couvert de bernacles qu'il a trouvé récemment. Il ne l'a pas encore ouvert et ignore donc son contenu, mais il peut sentir l'odeur de l'or à l'intérieur.

Le trésor

Zelifarn aborde à nouveau les personnages alors qu'ils quittent le *Tape-à-l'œil*. S'ils lui en révèlent davantage sur ce que contient le submersible et si le dragon estime qu'ils lui disent la vérité, il leur donne la récompense promise : un vieux coffre à la serrure rouillée. On peut briser la serrure ou ouvrir le coffre de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 13. Il contient 300 pa plus une amulette en or en forme de pieuvre avec des yeux d'améthyste (d'une valeur de 250 po).

Un test de Sagesse (Perception) DD 11 réussi révèle un compartiment secret dans le couvercle du coffre. Il contient un tube à parchemins fermé par un bouchon, dans lequel se trouve un *parchemin magique* de *revigorer*.

Une nuit mémorable

Si les personnages surveillent les navires du Carnaval des Sirènes, ils constatent d'étranges activités sur la jetée pendant leur première nuit d'observation :

> Une brume épaisse se forme sur l'eau, sans prévenir, et engloutit les navires et les quais. Alors que les miasmes gris s'épaississent, les craquements que produisent les navires deviennent de plus en plus obsédants. Soudain, vous remarquez trois ombres qui glissent dans la pénombre, tels des elfes se faufilant dans une forêt. Impossible de dire d'où ils viennent ni où ils vont.

Les sombres silhouettes sont celles des trois **pistoliers drows** : Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr et Soluun Xibrindas (voir l'annexe B). Si un ou plusieurs d'entre eux sont morts ou ne sont pas disponibles, remplacez-les par des **guerriers d'élite drows**. Les drows ont profité du couvert de la brume pour rejoindre la terre dans l'une des barques du *Tape-à-l'œil*. L'embarcation est arrimée au bout de la jetée, entre le *Brise cœur* et l'*Agitateur*.

Ces espions de Bregan D'aerthe sont en route pour un rendez-vous secret avec **Laeral Silverhand** (voir l'annexe B). Le Seigneur manifeste les attend dans une allée du quartier des Docks, sous le couvert d'un sort d'*invisibilité*. Elle reste invisible pendant toute la durée de la rencontre.

Des espions des Ménestrels à Luskan ont récemment averti Laeral que Jarlaxle est probablement à Waterdeep. Elle l'a contacté avec un sort d'*envoi de message* pour convenir de ce rendez-vous dans l'espoir de découvrir ses plans. Les personnages peuvent suivre les espions drows jusqu'au lieu de la rencontre. Si les drows se rendent compte qu'ils sont suivis, ils ne font aucun effort pour semer leurs poursuivants. S'ils sont attaqués, ils se dispersent et tentent de terminer leur mission avant de retourner sur le *Tape-à-l'œil*.

Si un combat éclate et qu'aucune retraite ne semble envisageable, les drows se battent jusqu'à la mort. Une patrouille du guet composée de six **vétérans** arrive 1d4 minutes plus tard pour procéder aux arrestations.

La lettre de Jarlaxle

L'un des espions de Bregan D'aerthe détient une lettre pour Laeral. Elle porte le cachet de cire de Luskan et c'est Jarlaxle qui l'a rédigée en elfique de son élégante écriture. Voici son contenu :

> À Sa Majesté sans âge, Laeral Silverhand, la reine-sorcière de Stornanter, dame du Nord, l'une des Sept sœurs, élue de Mystra et Seigneur manifeste de Waterdeep :
>
> Loués soient vos espions ! Soyez rassurée, car ma présence dans votre belle cité est purement récréative... mais pourrait nous procurer à tous deux un avantage si la chance me sourit.
>
> Votre prédécesseur a laissé la Cité des splendeurs dans un état déplorable, mais vous avez fait des merveilles pour améliorer le moral de vos citoyens, malgré le peu de temps depuis lequel vous remplissez vos fonctions. Je sais que la politique vous agace, veuillez donc me pardonner pour cette opportunité que je prends afin de souligner l'évidence. Nous pouvons tous deux faire en sorte que nos cités soient plus fortes et rendre la monnaie de sa pièce à celui qui s'est accaparé les richesses et la dignité des Waterdaviens. Je parle bien entendu de ce sale petit rat de Dagult Neverember. C'est le terme que vous avez utilisé hier pour le décrire à l'émissaire de Mirabar, n'est-ce pas ? Loués soient mes propres espions, apparemment !
>
> Pourquoi laisser Neverember s'en tirer en toute impunité avec ses crimes contre Luskan et Waterdeep ? Si nous ne pouvons devenir amis, pouvons-nous au moins nouer une alliance ? Voilà les questions qui hantent mes rêves aussi sûrement que je hante les vôtres.
>
> Sincèrement,
>
> J

Laeral n'est pas étonnée que Jarlaxle n'ait pas eu le courage de la rencontrer en personne. Elle remercie les messagers drows pour lui avoir livré la lettre, leur conseille d'éviter les agents du guet et de la garde municipale, puis retourne au palais de Waterdeep. Les espions drows retournent ensuite d'où ils sont venus.

La conversation avec Laeral

Si Laeral remarque la présence des personnages, elle apparaît devant eux et leur demande quels sont leurs liens avec Bregan D'aerthe. Si les personnages n'ont pas encore rencontré le Seigneur manifeste, elle pourrait les impressionner avec son franc-parler et son absence de faux-semblants. Seule et en dehors du maelstrom politique, elle se comporte davantage comme une aventurière que comme un officiel de la cité.

Si les personnages demandent des renseignements sur la lettre, elle la leur montre et leur demande leur opinion sur l'intégration de Luskan dans l'Alliance des seigneurs. D'après elle, Luskan est une ville de pirates cupide dont il faut toujours se méfier. Si les personnages ont la même impression, elle leur fait suffisamment confiance pour leur demander leur aide afin de trouver la cache secrète du seigneur Neverember et récupérer les dragons qu'elle contient. Elle leur promet en échange une récompense de 5 000 po et la gratitude de Waterdeep.

La parade du jour des Merveilles

Le jour des Merveilles est la plus importante parade de l'automne et Jarlaxle veut que le Carnaval des Sirènes y participe. Sous l'apparence de Zardoz Zord, il se rend un jour avant l'événement à la maison des Mains inspirées, le temple de Gond à Waterdeep, pour se coordonner avec les acolytes chargés d'organiser la parade. Il expose un plan détaillé qui mêle les attractions du Carnaval des Sirènes aux curieuses inventions du temple, ce que la maison apprécie beaucoup.

Le soir précédant le jour des Merveilles, des travailleurs commencent à monter les chariots et les chars du Carnaval des Sirènes sur la jetée. Tôt le lendemain matin, les quais fourmillent d'activité alors que les artistes s'échauffent et que les créatures en cage sont débarquées l'une après l'autre. Une heure avant le zénith, en ce jour d'automne frais et venteux, le Carnaval des Sirènes se déplace vers la maison des Mains inspirées pour se mêler aux fidèles de Gond et à leurs engins. De là, la parade commence pour de bon et parcourt les rues de Waterdeep, sous les acclamations de la foule. Zardoz Zord est le grand meneur et se trouve à la tête de la parade, juché sur un diatryma au plumage arc-en-ciel convoqué grâce sa *plume de convocation de diatryma* (voir l'annexe A). Pour Jarlaxle, la parade est l'occasion de se mettre en valeur et de se faire acclamer ; il n'a aucune motivation sous-jacente.

Pendant que le chef n'est pas là

Les personnages peuvent profiter de la parade du Carnaval des Sirènes pour monter discrètement à bord d'un ou plusieurs navires de Jarlaxle. Si l'exploration tourne à l'affrontement à bord d'un bateau, son capitaine utilise un sort d'*envoi de message* pour contacter Jarlaxle. Ce dernier a toute confiance dans les capacités de son équipage à gérer toute forme de menace et ne se précipite donc pas à leur défense dès le premier signe de troubles. C'est uniquement si les personnages commencent à faire beaucoup de dégâts qu'il accorde une certaine importance à leur assaut.

Si les personnages échappent à une confrontation sur les navires, mais laissent derrière eux des témoins capables de les reconnaître, Bregan D'aerthe mettra plusieurs jours pour les retrouver (si Jarlaxle ne les a pas encore rencontrés). Jarlaxle n'aurait aucun mal à faire tuer les aventuriers, mais il préfère les voir travailler pour lui. Il les fait surveiller mais ne déclenche pas les hostilités, sauf si le jeu en vaut la chandelle.

Un ours en liberté

La parade du Carnaval des Sirènes se termine là où elle a commencé : sur les quais. Alors que les chars et les animaux sont ramenés à bord de leur navire, l'**ours polaire** du Carnaval s'échappe et s'enfuit dans le quartier des Docks avant que ses dresseurs ne parviennent à le récupérer. Les nouvelles sur l'ours en liberté se répandent comme une traînée de poudre et on l'aperçoit fréquemment. Si les personnages ont fait impression sur l'un des capitaines de navire drows, il les contacte à l'aide d'un sort d'*envoi de message* pour qu'ils lui viennent en aide. Il veut qu'ils rattrapent l'ours avant que la garde municipale ne le trouve et l'abatte, et leur promet une récompense de 250 po ou une *potion de respiration aquatique*.

Les personnages peuvent traquer et acculer l'ours polaire en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) ou Sagesse (Survie) DD 16. Réussi ou non, chaque test demande une heure de recherche. Si les personnages trouvent l'ours en 4 heures ou moins, ils peuvent l'inciter à revenir vers le Carnaval des Sirènes en l'appâtant avec de la nourriture ou en réussissant un test de Sagesse (Dressage) DD 14. Le capitaine les récompense alors comme prévu. Si les personnages ne trouvent pas l'ours, les membres de la garde municipale le rattrapent avant eux et le tuent.



Chapitre 8 : Sorcellerie hivernale

Manshoon aspire à régner en tyran sur Waterdeep, à prendre le contrôle du Zhentarim et à profiter de ces deux positions pour piller et diriger la côte des Épées. Il a besoin de l'or de la chambre forte des dragons pour acheter les Seigneurs masqués et les dirigeants du Zhentarim dont le soutien sera indispensable lorsque le temps sera venu d'évincer dame Laeral Silverhand de sa position de Seigneur manifeste. Manshoon a de nombreux ennemis, dont les Ménestrels, Elminster de Shadowdale, Halaster Blackcloak d'Undermountain et le Bâton Noir de Waterdeep. Ces ennemis n'hésiteraient pas à faire le déplacement pour s'opposer à lui s'ils apprenaient qu'il se cache dans Waterdeep. Pour que ses plans maléfiques aboutissent, Manshoon doit pour l'instant agir dans l'ombre.

Affronter Manshoon

Un combat frontal contre Manshoon ne tournera probablement pas en faveur des personnages. Ceci dit, le magicien a des ennemis puissants à Waterdeep et c'est là sa plus grande faiblesse. Les risques qu'on le découvre l'obligent à rester caché et les personnages peuvent contrecarrer ses plans en fournissant à ses ennemis des preuves qu'il est vivant (d'une certaine manière) et qu'il opère à Waterdeep. En ce qui concerne les clones de Manshoon, mieux vaut « laisser la cité gérer elle-même ce problème ».

Si les personnages se retrouvent à la merci du magicien maléfique, il laissera volontiers la vie sauve à ces pitoyables individus s'ils lui remettent la *pierre de Golorr* et les clés de la chambre forte des dragons. S'ils l'aident à obtenir l'or, il leur promet 10 % du trésor (50 000 po). Il n'a pas l'intention de tenir cette promesse, mais elle peut leur permettre de gagner du temps.

Si les personnages parviennent à tuer Manshoon et que les autorités locales sont prévenues de ce fait, aucune charge pour meurtre n'est retenue contre eux. Leur acte est plutôt acclamé. Laeral Silverhand les convoque au palais de Waterdeep pour les remercier de manière officielle en sa qualité de Seigneur manifeste. Un peu plus tard, Vajra Safahr les invite à la tour du Bâton Noir pour les remercier et leur propose de rejoindre Griseforce.

Perturber les opérations de Manshoon

Voici comment les personnages peuvent faire obstacle à Manshoon :

Libérer le barlgura

Si les personnages libèrent le démon barlgura de la zone K15 et le laissent rôder dans les tours de Kolat, Manshoon perd de nombreux partisans sous les coups du démon qui détruit tout sur son passage.

Signaler la présence de Manshoon

Si les personnages prouvent à Laeral Silverhand, Mirt, les Ménestrels, Griseforce, le Bâton Noir, l'Alliance des seigneurs, l'ordre du Gantelet, le guet municipal ou l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs, que Manshoon se terre dans Waterdeep, ils prennent des mesures considérables pour le chasser de la cité. Les aventuriers peuvent obtenir ces preuves auprès des lieutenants de Manshoon s'ils les capturent puis les soumettent à un interrogatoire. Ces lieutenants sont Sidra Romeir (zone K2), Manafret Port-Cerise (zone K3), Urstul



Floxin (zone E5), Vévette Eaunoire et Agorn Fuoco (zone E8), et Havia Quicknife et Mookie Peluche (zone E10).

Le registre dans la zone E13 contient également les preuves des méfaits de Manshoon. Si les personnages le remettent à Laeral Silverhand, Vajra Safahr, Mirt ou à un magistère, il constitue une preuve suffisante pour prendre des mesures radicales.

Une fois que la garde municipale sait où se cache Manshoon, elle cerne les tours de Kolat. Le Bâton Noir et l'ordre vigilant apportent leur aide si besoin. Si les personnages ont désactivé le champ de force, le siège est bref et se termine par une déroute des forces de Manshoon. Si le champ de force est toujours actif, l'ordre vigilant peut le désactiver.

En fin de compte, Manshoon est forcé de se replier vers son sanctuaire extradimensionnel. De là, il poursuit ses recherches sur la chambre forte des dragons tout en repoussant les attaquants.

Voler le grimoire de Manshoon

Si les personnages volent le grimoire dans la zone E13, Manshoon ralentit sa recherche de la chambre forte des dragons le temps de le remplacer ou d'envoyer un simulacre (voir l'annexe B) et d'autres forces le récupérer.

Les tours de Kolat

Cet édifice en piteux état composé de deux hautes tours s'élève dans le quartier Sud. Les habitants du quartier sont au courant de l'existence du champ de force magique qui le cerne et aperçoivent la lumière des sorts de *flamme éternelle* qui filtre des fenêtres. Malgré ces effets magiques persistants, la plupart des gens pensent que l'endroit est abandonné. D'autres croient que ce sont les fantômes des frères Kolat qui le hantent. Ils ont tort, évidemment.

Manshoon ne poste aucun garde visible à l'extérieur des tours de Kolat, car il veut faire croire que le site est abandonné. Le magicien maléfique et ses sous-fifres vont et viennent en utilisant les cercles de téléportation dans les tours.

Le champ de force

Un champ de force magique invisible entoure et protège les tours de Kolat. Il est fin comme du papier, s'élève juste à la périphérie du mur extérieur de l'édifice et s'étend vers le haut pour englober les bâtisses dans leur intégralité. Rien ne peut traverser ce champ, pas même l'air, le brouillard, la pluie ou la neige. Les créatures ignorant la présence du champ rebondissent contre lui, surtout les oiseaux qui s'écrasent dessus en plein vol. Les minuscules cadavres des oiseaux qui se sont brisé le cou en percutant l'obstacle jonchent le sol à l'extérieur du champ magique, et les balayeurs de rue passent ici tous les matins pour les enlever.

Creuser sous le champ de force

Il n'y a aucune ouverture dans le champ de force qui s'enfonce de 30 centimètres sous terre. Il faut une heure à un personnage avec une pelle pour creuser un trou suffisamment profond afin qu'une créature de taille Moyenne puisse s'y faufiler et passer sous le champ puis de l'autre côté du mur extérieur des tours. Étant donné que d'autres bâtisses entourent les tours de Kolat, il y a 75 % de chances qu'une personne qui creuse attire l'attention de 2d6 agents du guet (**vétérans**) qui arrivent pour stopper le contrevenant.

Utiliser la magie pour contourner le champ de force

Les personnages peuvent utiliser un sort de *porte dimensionnelle* ou de *pas brumeux*, par exemple, pour se téléporter de l'autre côté du champ de force. Un sort de *désintégration* ou une *dissipation de la magie* (DD 19) réussie lancée sur le champ crée une ouverture de 3 mètres sur 3 pendant une minute.

Détruire le champ de force

C'est une rune magique dans la zone K18 qui génère le champ de force. La destruction de cette rune met fin à l'effet.

Les caractéristiques des tours de Kolat

Voici les caractéristiques générales des tours de Kolat :

- Les tours de Kolat forment une structure de plusieurs étages, séparés par une hauteur de 6 mètres. Les pièces ont des plafonds de 4,50 mètres de haut et sont reliées par des portes de 2,10 mètres de haut.
- Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour escalader les murs extérieurs sans équipement.
- Toutes les portes dans les tours, ainsi que celle du mur d'enceinte, sont en chêne et renforcées avec des bandes de fer. Elles ont une CA de 16, 27 points de vie et sont immunisées contre les dégâts de poison et psychiques. Si une porte est verrouillée, un personnage peut la crocheter s'il utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 15. Il peut également l'enfoncer en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. Manshoon, Manafret Port-Cerise et Havia Vifcouteau ont les clés des portes verrouillées.
- Les fenêtres ont des châssis de plomb et des carreaux de verre crasseux. Elles sont fermées de l'intérieur par un loquet et s'ouvrent vers l'intérieur en pivotant sur des gonds de fer. On peut ouvrir une fenêtre de l'extérieur en réussissant un test de Dextérité DD 11 avec des outils de voleur.
- Sauf indication contraire, toutes les zones sont vivement éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales.
- Certains des escaliers dans les tours de Kolat sont invisibles. Le sort *voir l'invisible* ou une magie similaire permet de les révéler. Une créature qui utilise un escalier qu'elle ne voit pas peut se déplacer sur les marches sans difficulté à la moitié de sa vitesse. Une créature qui se déplace plus rapidement doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour ne pas glisser, chuter dans l'escalier et se retrouver à terre en bas des marches.

Les zones des tours de Kolat

Les zones de rencontre suivantes sont indiquées sur la carte 8.1.

K1. Le débarras

La porte extérieure est verrouillée de l'intérieur et la pièce n'est ni chauffée ni éclairée. Des caisses empilées dans toute la pièce sont remplies de viande et portent le sceau de la confrérie des saleurs, emballeurs et menuisiers.

K2. La salle à manger

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Trois Zhents en armure noire sont assis autour d'une table de salle à manger en pierre et jouent au jeu des dragons (un jeu de cartes). La table est dressée avec des couverts en argent.
- Huit bannières rouges rongées par les mites sont accrochées aux murs, toutes ornées d'un symbole mystique différent, un pour chacune des huit écoles de magie.

Les Zhents. Les joueurs de cartes sont Sidra Romeir (humaine calishite **vétérante**, LM) et deux subordonnés (humains téthyriens **malfrats**, LM). Étant donné que le champ de force autour des tours de Kolat empêche la racaille d'entrer, Sidra part du principe que les personnages ont été conviés par Manshoon pour un rendez-vous clandestin. S'ils ne lui donnent aucune raison de croire le contraire, elle et ses malfrats les escortent là où ils veulent se rendre. S'il paraît évident que les personnages n'ont rien à faire dans les tours, Sidra et ses malfrats les attaquent. Un combat dans cette zone attire l'attention de Manafret Port-Cerise (zone K3) qui vient voir ce qu'il se passe.

Sidra porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157).

Le trésor. L'argenterie sur la table vaut 100 po.

K3. La cuisine

Des odeurs alléchantes planent dans cette pièce qui contient les éléments suivants :

- S'il n'a pas déjà été attiré ailleurs, un halfelin replet est debout sur un tabouret et s'affaire sur une cuisinière en fonte.
- Une main verte et fantomatique flotte au-dessus d'une table robuste. Elle tient un couteau avec lequel elle coupe des carottes et du céleri.
- Un escalier monte le long d'un mur incurvé vers la zone K7.

Le cuisinier zhent. Manafret Port-Cerise, le halfelin, est l'un des lieutenants de Manshoon. Il aime cuisiner et utilise son tour de magie *main du mage* pour couper des légumes. Il suppose que les personnages sont des intrus, à moins qu'on le persuade du contraire. Les tests de caractéristique pour ce faire sont désavantagés, car Manafret sait que Manshoon l'aurait informé s'il attendait des invités. Si le mage soupçonne les personnages d'être des intrus, il verse subrepticement une fiole de sang d'assassin (voir « Les poisons » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*) dans le ragoût avant de leur demander de le goûter et de lui dire honnêtement ce qu'ils en pensent. Il crie ensuite pour appeler les gardes de la zone K2 et attaque. Un combat dans cette zone attire l'attention des Zhents des zones K2 et K7 qui viennent voir ce qu'il se passe.

Manafret est un **mage** halfelin pied-léger, avec les modifications suivantes :

- Il est d'alignement neutre mauvais et a 31 (9d6) points de vie.
- Il possède les traits raciaux suivants : Il est de Petite taille et sa vitesse au sol est de 7,50 mètres. Il peut traverser les emplacements occupés par des créatures de

Informations sur les tours de Kolat

En réussissant un test d'Intelligence (Histoire) DD 15, un personnage peut apprendre les informations suivantes sur les tours de Kolat. Un PNJ qui connaît l'histoire de Waterdeep, tel que Mirt ou Volo, peut également partager ces informations.

- Les tours de Kolat appartenaient autrefois à deux frères excentriques, Duhlark et Alcedor Kolat. Tous deux étaient magiciens.
- Au fil du temps, les frères ont découvert de nouvelles façons de pratiquer la magie, mais Duhlark, paranoïaque, craignait que d'autres puissent s'emparer de leurs secrets. Il a entouré les tours de Kolat d'un champ de force magique.
- Duhlark devenait chaque jour un peu plus paranoïaque, à tel point qu'il a commencé à soupçonner Alcedor de vendre leurs secrets. Alcedor a quitté les tours et on n'a plus jamais entendu parler de lui, et Duhlark s'est terré dans sa forteresse pour finalement y mourir.

taille Moyenne ou plus grandes. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Il parle le commun et le halfelin.

Manafret porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157).

Le trésor. Il y a une douzaine de pots remplis d'herbes et d'épices dans un placard. Parmi eux se trouve une fiole étiquetée « sang d'assassin » qui contient six doses de ce poison.

K4. La bibliothèque qui sent le moisi

Cette pièce qui sent le renfermé est située au rez-de-chaussée de la tour principale, mais aucune porte ne permet d'y accéder depuis ce niveau. Elle contient les éléments suivants :

- Un harnois cabossé est exposé au milieu de la pièce.
- Quantité de livres sont entassés sur des étagères de pierre encastrées dans les murs. Au-dessus de chacune se trouve une haute alcôve dans laquelle se tient une gargouille. (Deux de ces sculptures sont des **gargouilles** vivantes.)
- Un jeu d'échecs draconiques (une partie est en cours) est posé sur une table de marbre dans un coin où l'on peut lire au calme.
- Un escalier de pierre monte en colimaçon vers la zone K6.

Les gargouilles. Dans les alcôves en hauteur, il y a deux gargouilles bien réelles et impossibles à distinguer des statues de gargouille inertes. Quand des intrus commencent à fouiller la pièce, les gargouilles passent à l'attaque en fondant sur eux.

Les livres. Un personnage qui passe une heure à fouiller les étagères trouve un livre très épais intitulé *Les rites de reproduction du flumph*, avec une image en relief sur la couverture représentant deux flumphs aux tentacules enchevêtrés. C'est une fausse couverture qui protège un autre livre relié en cuir de dragon, un grimoire camouflé qui contient les sorts de magicien suivants : *verrou magique, mains brûlantes, compréhension des langues, contresort, vision dans le noir, porte dimensionnelle, appel de familier, lévitation, envoi de message* et *serviteur invisible*. (Vous pouvez remplacer un nombre quelconque de ces sorts par d'autres d'un niveau équivalent.)

Le trésor. Le jeu d'échecs draconiques est en ivoire sculpté à la main et vaut 500 po.

K5. La pièce remplie d'ordures

Cette pièce se situe au rez-de-chaussée de la tour secondaire, mais elle est inaccessible depuis ce niveau. Elle empeste les ordures et contient les éléments suivants :

- Le sol de cette pièce est recouvert d'une couche de déchets qui monte jusqu'aux chevilles.
- Des traces de brûlure noires s'étendent du sol au plafond le long des murs et de l'escalier qui monte vers la zone K10.

Les serviteurs de Manshoon jettent leurs ordures ici. Les frères Kolat ont créé plusieurs objets magiques dans cette pièce et l'une de leurs expériences s'est mal déroulée, d'où les traces de brûlure.

K6. Le palier et le rebord de la tour principale

Le premier étage de la tour principale contient les éléments suivants :

- Sur un palier de pierre sans parapet se trouvent une porte qui mène à la zone K7 et un escalier de pierre en colimaçon qui descend vers la zone K4. Un escalier invisible sans rambarde (voir « Les caractéristiques des tours de Kolat », page 149) longe le mur en montant depuis le palier vers la zone K11.
- En face du palier, un large rebord de pierre dépasse du mur nord-est sous une fenêtre. Deux coffres de bois identiques sont posés dessus. (L'un d'eux est réel. L'autre est une **mimique**.)

Le rebord. Il n'existe aucun moyen évident d'accéder au rebord qui se situe à 2,40 mètres du palier et à la même hauteur. Les personnages peuvent tenter de sauter pour l'atteindre ou accrocher un grappin noué à une corde sur la rambarde de l'étage supérieur (zone K11) pour passer de l'autre côté. La magie peut également les aider à traverser. Quiconque tombe du palier ou du rebord se retrouve dans la zone K4 située 6 mètres en dessous.

La mimique. Un personnage qui touche la mimique s'y retrouve collé. La mimique attaque si on la dérange ou quand un personnage inspecte le vrai coffre près d'elle.

Le trésor. Le vrai coffre n'est pas verrouillé et contient treize objets, tous pouvant servir de focaliseur arcanique : deux cristaux (d'une valeur de 10 po pièce), un orbe (d'une valeur de 20 po), quatre sceptres (d'une valeur de 10 po pièce) et six baguettes (d'une valeur de 10 po pièce).

K7. La salle de lecture

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un demi-orc de forte carrure vêtu d'une armure de cuir lit un livre, confortablement installé dans un fauteuil moelleux dans le coin à l'extrémité nord de la pièce.
- De grands dessins encadrés représentant des cités et des paysages sont accrochés aux murs tandis qu'un tapis usé et maculé de sang recouvre le sol. Il y a également deux chaises à bascule, un canapé et une ottomane.
- Des odeurs alléchantes montent d'un escalier incurvé qui descend vers la cuisine (zone K3).

Le Zhent. Yorn la Terreur lit une copie du *Guide des monstres de Volo*, signé sur la page de titre par l'auteur et agrémenté d'une petite dédicace qui dit en commun : « Pour Yorn. En espérant que vous trouverez instructif le chapitre consacré aux orcs ! »

Yorn est un **malfrat** demi-orc, avec ces modifications :

- Yorn est d'alignement neutre mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : Lorsqu'il se retrouve à 0 point de vie, il tombe à la place à 1 point de vie (mais il ne peut pas réutiliser cette aptitude tant qu'il n'a pas terminé un long repos). Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et l'orc.

Yorn se soucie avant tout de son propre bien-être. Il se montre initialement indifférent envers les intrus. S'il estime que les personnages ne représentent pas une menace, il discute volontiers avec eux des occupants et de la configuration des tours de Kolat. Il n'est jamais allé dans le sanctuaire extraplanaire de Manshoon, mais il sait que le cercle de téléportation de la zone K22 permet de s'y rendre.

Un combat dans cette zone attire l'attention de Manafret Port-Cerise (zone K3) qui vient voir ce qu'il se passe.

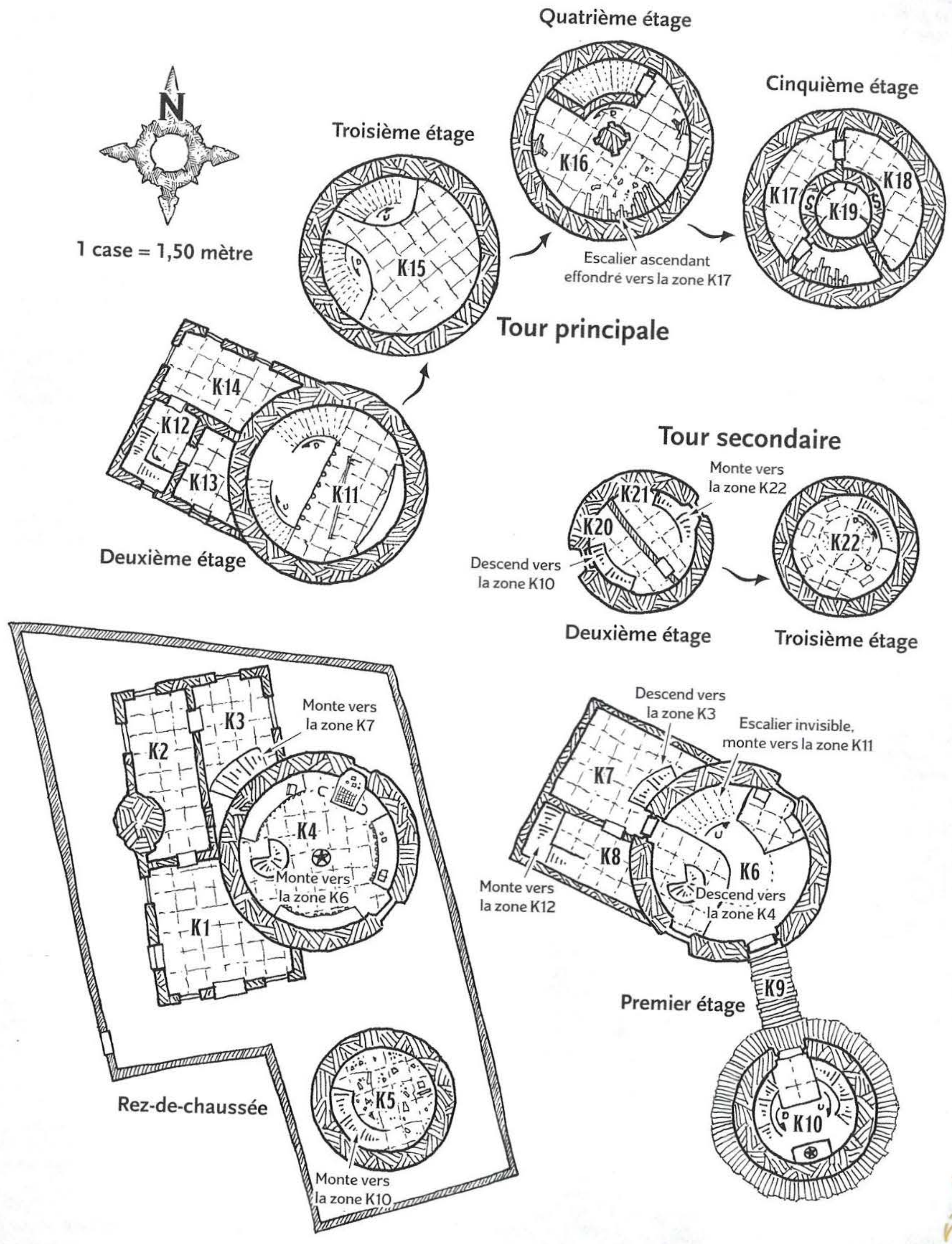
Le trésor. Yorn porte une bourse qui contient 36 pc, 20 pa, 12 po, 8 toals et un cure-dent en ivoire orné de pierres précieuses (d'une valeur de 25 po).

K8. La chambre à coucher des apprentis

Cette pièce étroite contient les éléments suivants :

- Trois lits simples sont regroupés, à une longueur de bras à peine les uns des autres, sous un escalier qui monte vers la zone K12.
- Un coffre de bois est posé au pied de chacun.

Les frères Kolat avaient autrefois des apprentis qui dormaient ici. Manshoon permet à présent à ses propres



Carte 8.1 : Les tours de Kolat

apprentis (Ered Payno, Havi Termock et Savara Piquefeu) de faire de même. Ces trois-là sont actuellement dans la zone K15.

Le trésor. Chaque coffre contient un ensemble d'habits courants, une sacoche à composantes de rechange, des bougies, de l'encre, des plumes d'écriture, du papier et 3d6 po. Chaque coffre contient également un grimoire dans lequel sont écrits tous les sorts préparés par son propriétaire. De plus, le grimoire d'Ered contient *mains brûlantes*, *déblocage* et *éclair* ; celui de Havi *charme-personne*, *détection des pensées* et *image majeure* ; et celui de Savara *compréhension des langues*, *force fantasmagorique* et *monture fantôme*.

K9. Le pont et la passerelle

Un pont de bois relie les deux tours à 6 mètres au-dessus du sol et une passerelle rattachée au pont encercle l'extérieur de la tour secondaire. Le pont et la passerelle autour de la tour n'ont pas de rambardes. Les planches et les blocs de pierre de ces structures grincent et craquent lorsqu'on marche dessus, mais on peut les traverser en toute sécurité.

K10. La statue de magicien

Cet étage de la tour secondaire se compose d'un palier et d'un étroit rebord avec les éléments suivants :

- Le palier fait 3 mètres de côté et deux escaliers permettent d'y accéder. L'un descend de 6 mètres vers la zone K5, l'autre monte de 6 mètres vers la zone K20.
- Sur le rebord étroit construit dans le mur sud-est se trouve la statue grandeur nature d'un magicien humain barbu. Il semble en colère et braque une baguette de pierre vers la porte menant à la zone K9.

La statue. La statue représente Duhlark Kolat et un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie de transmutation autour d'elle. La première fois qu'un personnage pose le pied sur le palier, la statue se met à léviter à 30 centimètres et récite l'avertissement suivant en commun :

> « Je suis Dulhark Kolat, le grand magicien et maître de cette tour ! Comment osez-vous envahir ma demeure ?! Partez immédiatement avant d'être détruit par une magie qui dépasse votre entendement ! »

C'est une menace en l'air, mais la statue continue de léviter pendant une minute avant de reprendre sa place sur le rebord. La magie se réinitialise au bout d'une heure. On peut facilement pousser la statue ou la tirer lorsqu'elle lévite.

Si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur la statue lorsqu'elle lévite, elle tombe, bascule par-dessus le rebord et se brise en K5, en contrebas. Chaque créature présente dans cette zone lorsque la statue tombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 22 (4d10) dégâts contondants.

K11. Le laboratoire

Cette pièce se compose d'une corniche reliée aux étages inférieur et supérieur par des escaliers invisibles (voir « Les caractéristiques des tours de Kolat », page 149). L'un descend de 6 mètres vers la zone K6, l'autre monte de 6 mètres vers la zone K15. La zone contient les éléments suivants :

- Des éclats de verre jonchent le sol, et une grande table de bois est renversée sur le côté.
- Un grand meuble de rangement vide occupe la majeure partie du mur du fond.

Manshoon a pris tout ce qu'il y avait d'intéressant dans ce laboratoire qui ne contient plus rien de valeur.

K12. L'exposition de bâtons

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une demi-douzaine de bâtons aux styles variés sont fièrement exposés sur les murs du palier.
- Un escalier descend vers la zone K8.

Les bâtons. Les bâtons ont chacun leur propre style et sont tous réalisés dans un matériau différent : une branche de bouleau noueuse, une longue et robuste cheville en chêne, un long manche de pierre luisante, une perche en acier gravée de runes bleues, un bâton de cuivre alvéolé dont le sommet est un croissant de lune en cuivre, et une canne en verre soufflé dont la poignée est une boule de marbre noir.

Les six bâtons s'animent et attaquent les intrus qui entrent dans la zone sans être escortés par Manshoon ou l'un de ses lieutenants. Les bâtons ont le même profil que des **épées volantes**, sauf qu'ils infligent des dégâts contondants sur une attaque réussie. Si un combat a lieu dans cette zone, les créatures dans la zone K14 viennent voir ce qu'il se passe.

K13. La cellule de détention

Il y a une petite ouverture à barreaux située au niveau des yeux dans la porte de cette pièce. La porte est fermée à clé et piégée (voir ci-dessous). Lisez ceci lorsque les personnages s'en rapprochent :

> Un appel lancé d'une voix rauque résonne derrière la porte. « Si vous êtes des gens bien, débarrassons ces tours de leur corruption maléfique. Si vous êtes de mauvaises personnes, ouvrez la porte pour que nous combattions et que mon interminable ennui soit enfin interrompu. » Derrière la fenêtre à barreaux, une gargouille est tapie dans une cellule de pierre et vous défie d'un grognement sourd. « Allez, décidez-vous ! »

La porte piégée. Un *glyphe de protection* a été lancé sur la porte et doit se déclencher quand quelqu'un d'autre que Manshoon l'ouvre. On trouve le glyphe, qui ressemble à un M enluminé, en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 18. Le glyphe cible la créature qui ouvre la porte avec un sort de *cécité/surdité* (DD du jet de sauvegarde 18).

Dame Gondafrey. Il y a longtemps, Duhlark Kolat a enfermé le résultat d'une expérience magique dans cette cellule : une **gargouille** dotée de la personnalité d'une humaine chevalier de Tyr (le dieu de la justice) du nom de dame Gondafrey. Cette gargouille a une valeur d'Intelligence de 10 et un alignement loyal bon. Elle parle le commun et son visage ressemble davantage à celui d'une humanoïde qu'à celui d'une gargouille. La créature amuse Manshoon qui la garde donc vivante mais enfermée dans cette cellule.

Si les personnages libèrent dame Gondafrey, elle leur propose de combattre à leurs côtés ; elle se retourne toutefois contre les personnages qui se comportent de manière cruelle ou déloyale. Elle peut leur divulguer des informations utiles sur les tours de Kolat et elle connaît bien leur configuration et leurs occupants actuels. Elle sait que Manshoon demeure dans un sanctuaire extraplanaire accessible par un cercle de téléportation que ses lieutenants peuvent activer en utilisant des anneaux spéciaux. La gargouille ne sait pas où se trouve le cercle de téléportation et elle ignore pourquoi Duhlark a transféré sa conscience dans sa forme actuelle.

Elle a conservé des souvenirs fragmentés de la vie de dame Gondafrey, une native de Waterdeep qui a servi au sein du guet municipal. Après avoir suspecté Duhlark Kolat d'être impliqué dans la disparition de plusieurs citadins, elle a frappé à sa porte en 1379 CV, l'année du Donjon perdu. Contrarié par cette invasion dans son intimité et pas tout à fait sain d'esprit, Duhlark a capturé dame Gondafrey, utilisé un sort pour fusionner sa forme avec celle d'une gargouille et l'a enfermée.

Si la gargouille accompagne le groupe, lancez un d10 chaque jour à l'aube. Sur un résultat de 1, dame Gondafrey devient chaotique mauvaise pendant 24 heures alors que la mentalité innée de la gargouille reprend le dessus. Dans cet état, la créature tente de provoquer la mort des personnages, allant même jusqu'à attaquer ceux qui s'éloignent de leurs compagnons.

K14. La chambre des serviteurs

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Il y a ici quatre lits, une petite table avec quatre chaises et des rideaux en lambeaux aux fenêtres.
- Quatre **malfrats** zhents se détendent ici : l'un essaye de se reposer, deux autres jouent aux cartes et le quatrième est assis sur le bord d'un lit et change la corde d'une arbalète lourde.

Les malfrats travaillent pour Manshoon et n'hésitent pas à attaquer quiconque ne semble pas être des leurs. La réussite d'un test de Charisme (Supercherie) DD 17 permet de convaincre ces Zhents que les personnages sont leurs alliés.

Le trésor. 74 pc, 52 pa, 19 po et 4 taols sont soigneusement triés en petites piles sur la table.

K15. La salle de convocation

Cette pièce est reliée aux étages du haut et du bas par des escaliers invisibles (voir « Les caractéristiques des tours de Kolat », page 149) ; l'un descend de 6 mètres vers la zone K11 et l'autre monte de 6 mètres vers la zone K16. Cette zone contient les éléments suivants :

- Sur le sol, un cercle de runes de 3 mètres de diamètre est dessiné avec du sang à présent sec. Quatre braseros de fer placés autour du cercle crachent des volutes de fumée.
- Trois **apprentis magiciens** (voir l'annexe B) se tiennent à l'extérieur du cercle et psalmodient une incantation. Un **barlgura** est avachi, immobile, à l'intérieur du cercle.

Les trois magiciens sont les apprentis de Manshoon : Ered Payno (humain damarien, LM), Havi Termock (humaine chondathienne, CM) et Savara Piquefeu (humaine téthyrienne, NM). Chacun porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157). L'incantation magique qu'ils sont en train de réciter a calmé le barlgura et l'a plongé dans l'inconscience. Si l'un d'eux arrête d'incanter, le démon reprend ses esprits et devient fou de rage, même s'il reste prisonnier du cercle. Chaque fois qu'il subit des dégâts, le barlgura peut tenter un test de Charisme DD 10. S'il le réussit, il s'échappe du cercle et attaque les créatures à sa portée.

La libération du barlgura contrecarre les plans de Manshoon et oblige le magicien à consacrer du temps et des ressources à vaincre le fiélon et remplacer les sous-fifres tués.

K16. L'atelier de fabrication de créatures artificielles

L'escalier invisible qui monte depuis la zone K15 se termine devant une portée fermée. Elle n'est pas verrouillée et ouvre sur une pièce qui contient les éléments suivants :

- Des morceaux d'argile, de pierre, d'os et de métal jonchent le sol et le plateau d'une table de bois au milieu de la pièce.
- Le sol, qui semble désolidarisé des murs, craque et se gondole légèrement lorsqu'on marche dessus. De chaque côté de la pièce, deux énormes pinces de fer le maintiennent en place. Chacun de ces mécanismes rouillés est relié à un levier de fer.
- Un escalier de bois montait autrefois de 6 mètres vers l'étage du dessus, mais il est partiellement effondré.

Les frères Kolat fabriquaient autrefois des créatures artificielles dans cet atelier. Le sol maintenu en place par magie était une précaution au cas où l'une des créatures expérimentales passerait hors de contrôle.

Quand une créature qui ne travaille pas pour le Zhentarim de Manshoon entre dans cette pièce sans être escortée, les morceaux de métal par terre se mettent à voler et à s'agglomérer pour former une **armure animée** qui passe à l'attaque. Une fois l'armure réduite à 10 points de vie ou moins, elle tente de tirer sur l'un des leviers lors de son prochain tour.

Les pinces au sol. Tirer sur un levier est une action qui provoque l'ouverture des deux pinces, libérant le sol qui monte alors brutalement par magie vers le plafond. Chaque créature présente sur le plancher est jetée à terre et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 lorsqu'elle est écrasée contre le plafond, subissant 22 (4d10) dégâts contondants en cas d'échec, sinon la moitié. Le sol se stabilise ensuite à moins d'un mètre du plafond, bloquant l'accès à l'escalier qui descend vers la zone K15, mais laissant aussi la possibilité aux personnages d'atteindre l'escalier effondré vers la zone K17. (Le sol magique a été conçu pour empêcher un golem enragé d'atteindre les étages inférieurs des tours et, potentiellement, la cité, le temps que les frères Kolat règlent le problème.) Après 10 minutes, le sol redescend et reprend sa place initiale et les pinces se referment de nouveau sur lui.

L'escalier partiellement effondré. Une créature peut escalader l'escalier qui monte vers la zone K17 en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. Elle fait une chute de 3 mètres en cas d'échec.

K17. Le golem de chair

Ce couloir plongé dans le noir contient les éléments suivants :

- Un personnage qui l'inspecte pour voir s'il est piégé et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 17 remarque des trous de 2,5 centimètres de diamètre dans les murs à hauteur de cheville, régulièrement espacés sur toute la longueur du couloir.
- Un **golem de chair** se tient devant la porte de la zone K18.
- Il y a une porte secrète à sens unique dans le mur du centre de la tour.

Le piège du golem. Le golem de chair est l'œuvre de Duhlark. Manshoon a décidé de le laisser ici et a ordonné à ses lieutenants de ne pas le déranger. Il se déplace pour attaquer quiconque autre que Duhlark approche à 3 mètres ou moins de lui. Un personnage qui a pris l'apparence de Duhlark (en utilisant la statue de la zone K10 comme



Nat, Jenks et Squiddly tirent parti du rude hiver de Waterdeep.

modèle) peut tromper le golem s'il réussit un test de Charisme (Supercherie) DD 10.

Le golem se tient sur une plaque de pression. Lorsqu'il se déplace pour attaquer quelqu'un hors de portée, plus rien ne pèse sur la plaque, ce qui fait jaillir un gaz empoisonné des trous dans les murs. Lorsque le piège se déclenche, chaque créature dans le couloir doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 et subit 10 (3d6) dégâts de poison sur un échec, sinon la moitié. Le gaz persiste pendant une minute à moins de le disperser avec un sort de *bourrasque* ou une magie similaire. Tant qu'il reste du gaz, une créature dans le couloir doit refaire le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Le golem est immunisé contre le gaz empoisonné.

La porte secrète à sens unique. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver la porte secrète qui mène à la zone K19. Normalement, elle s'ouvre uniquement depuis la zone K19 ; seul un sort de *déblocage* ou une magie similaire peut l'obliger à s'ouvrir depuis ce côté-ci de la pièce.

K18. La rune magique

Ce couloir plongé dans l'obscurité est envahi de poussière et de toiles d'araignée. Il contient les éléments suivants :

- Une rune élaborée est gravée sur le mur à l'extrémité sud du couloir. (La rune n'est pas visible si l'on se trouve au niveau de la porte vers la zone K17.)
- Il y a une porte secrète dans le mur du centre de la tour.

La rune magique. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une puissante aura de magie d'invocation autour de la rune. La réussite d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 confirme que cette rune alimente le champ de force autour des tours de Kolat et qu'on peut la détruire. Elle a une CA de 10, 22 points de vie et elle est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. La rune est impossible à dissiper normalement, mais à chaque fois que quelqu'un arrive à lancer *dissipation de la magie* (DD 19) sur elle, elle subit 16 (3d10) dégâts de force.

La première fois qu'elle subit des dégâts, un **slaad rouge** en jaillit par magie et attaque toutes les créatures dans le couloir.

Le champ de force autour des tours de Kolat disparaît une fois la rune détruite.

La porte secrète. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver la porte secrète qui mène à la zone K19.

K19. La chambre à coucher de Duhlark.

On peut entrer dans cette pièce par l'une ou l'autre des portes secrètes qui mènent aux zones K17 et K18. Elle contient les éléments suivants :

- Un **crânefeu** flotte au milieu de la pièce envahie de poussière et de toiles d'araignée.
- Un lit à baldaquin ovale tapissé de toiles d'araignée fait face à deux étroites bibliothèques.
- Une odeur de tombe plane dans la pièce.

Manshoon a découvert les restes squelettiques de Duhlark dans le lit et a transformé son crâne en crânefeu. Il n'a pas touché au reste des os, qui sont hors de vue sous les toiles d'araignée. Le crânefeu attaque quiconque autre que Manshoon se rapproche de lui, en criant : « Sortez de chez moi ! » entre deux incantations ou tirs de rayon de feu.

Les étagères. Manshoon a emporté tous les livres de valeur, laissant des espaces vacants visibles sur les étagères, entre des livres ordinaires traitant de divers sujets ésotériques.

Parmi les volumes sur une des étagères se trouve un faux livre intitulé *L'Homme de Damara*. C'est un bloc de bois peint de façon à lui donner l'aspect d'un livre ; il est relié à un compartiment secret situé dans la base de la bibliothèque. Un personnage peut examiner l'étagère et comprendre comment l'ouvrir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Si quelqu'un tire sur le livre, le compartiment s'ouvre d'un coup sec, révélant la *baguette des entraves* de Duhlark qui y est cachée.

K20. La bibliothèque privée d'Alcedor

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une haute bibliothèque en chêne ne contient que quelques livres épars (tous ordinaires et sans valeur). Un panneau de belle facture, sur lequel on peut lire « Alcedor » en commun, est accroché au-dessus.
- Un escalier descend de 6 mètres vers la zone K10.

K21. La bibliothèque privée de Duhlark

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Une haute bibliothèque de chêne contient quelques dizaines de livres. Un panneau de belle facture, sur lequel on peut lire « Duhlark » en commun, est accroché au-dessus de la bibliothèque.
- Un escalier monte de 6 mètres vers la zone K22.

La bibliothèque. Il y a un total de trente livres dans la bibliothèque. Si on les dérange, ils sortent des étagères en volant et forment une nuée qui attaque toutes les créatures dans la pièce. La collection de livres a le profil d'une **nuée de chauves-souris**, avec les modifications suivantes :

- Les livres n'ont pas les traits écholocalisation et ouïe développée.
- Remplacez l'option d'attaque de morsures de la nuée par une option d'attaque de coup qui inflige le même montant de dégâts contondants.

Si elle n'a aucune créature à attaquer lors de son tour, la collection de livres retourne dans la bibliothèque. À part cela, les livres ne sont pas magiques et couvrent une grande diversité de sujets.

K22. Le cercle de téléportation

Un escalier qui monte depuis la zone K21 aboutit au dernier étage de la tour secondaire. La pièce contient les éléments suivants :

- Un **spectateur** flotte au milieu de la salle et quatre **serpents volants** volettent au-dessus des chevrons.
- Des runes dessinées sur le sol forment un grand cercle légèrement luisant.
- Cinq coffres au trésor en bois fermés par de solides cadenas sont posés contre les murs.

Les gardiens. Le spectateur garde les coffres au trésor et attaque les intrus qui ne sont pas escortés par Manshoon ou l'un de ses lieutenants. Les serpents volants participent eux aussi au combat, en tant qu'alliés du spectateur.

Le cercle de téléportation. Le cercle de téléportation fonctionne comme indiqué dans la description du sort du même nom dans le *Player's Handbook*. De plus, une créature qui porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157) peut utiliser ce cercle pour rejoindre celui du sanctuaire de Manshoon (zone E1). Un *anneau téléporteur* produit un léger bourdonnement si on l'approche à 1,50 mètre ou moins du cercle.

Les coffres au trésor. Les cadenas sur les coffres sont des illusions mais semblent bien réels au toucher. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'illusion autour de chacun d'eux. Les tentatives pour les crocheter ou les briser échouent, il faut un sort de *déblocage* ou une magie similaire pour ouvrir chaque coffre.

L'image d'une enclume est gravée sur le couvercle du coffre 1. Il contient des outils de forgeron (d'une valeur de 20 po).

Le coffre 2 est renforcé avec des bandes de fer et contient du matériel pour un peintre d'une valeur de 10 po), ainsi que trois petits pots de peinture de couleur (bleu, rouge et jaune).

Le coffre 3 est doté de minuscules pieds griffus et contient six grimoires vierges aux couvertures de cuir (d'une valeur de 50 po chacun).

Une scène citadine est peinte sur le couvercle plat du coffre 4. Il contient un paquetage d'érudit (d'une valeur de 40 po) et un livre d'expressions naines. Un personnage qui ne parle pas le nain peut utiliser le livre pour communiquer de manière rudimentaire avec des nains amicaux.

Le coffre 5 est incrusté d'argent et son couvercle est orné d'une statuette d'argent représentant un hippogriffe qui se cabre (d'une valeur de 25 po). À l'intérieur, on trouve un porte-potions en bois contenant huit fioles de verre. Six contiennent des *potions de soins* et chacune des deux autres une dose d'essence éthérée (voir « Les poisons » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). On peut identifier le poison en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 13.

Le sanctuaire extradimensionnel

Le sanctuaire extradimensionnel de Manshoon existe dans un demi-plan clos. Les clones du magicien connaissent ce sanctuaire créé par le véritable Manshoon. Il est actuellement occupé par le clone décrit dans cette aventure.

À l'extérieur du sanctuaire, le demi-plan est un vaste néant rempli de brume violette tourbillonnante. Toute créature qui pénètre dans cette brume est téléportée vers la zone E1 et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Elle subit 22 (4d10) dégâts de force sur un échec, sinon la moitié.

Les directions cardinales n'existent pas dans cet espace extradimensionnel ; sans nord, ni sud, ni est, ni ouest, l'aiguille des boussoles tourne de manière erratique.

Les caractéristiques du sanctuaire

Ces caractéristiques concernent toutes les zones du sanctuaire extradimensionnel.

- Les pièces font 3 mètres de haut et sont reliées par des couloirs de 2,40 mètres et des portes de 2,10 mètres de haut. Les murs, les sols et les plafonds sont en albâtre, sans jointures.
- Les portes en fer ont une CA de 19, 27 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Un personnage peut crocheter une porte verrouillée s'il réussit un test de Dextérité DD 17 en utilisant des outils de voleur. Il peut également l'ouvrir de force s'il réussit un test de Force (Athlétisme) DD 25. Par une action, il suffit à Manshoon ou son simulacre de toucher n'importe quelle porte dans le sanctuaire pour la verrouiller ou la déverrouiller.
- Sauf indication contraire, toutes les zones sont vivement éclairées par des sorts de *flamme éternelle* lancés sur des appliques murales.

> **Les anneaux téléporteurs**
>
> Pour accéder au sanctuaire extraplanaire de Manshoon, il faut un *anneau téléporteur* : une chevalière en laiton gravée d'un M stylisé qui irradie une aura de magie d'invocation lorsqu'elle est la cible du sort *détection de la magie* ou d'une magie similaire. Manshoon confie ces anneaux à ses serviteurs les plus fidèles.
>
> Par une action, une créature portant un *anneau téléporteur* peut activer le cercle de téléportation dans la zone K22 ou la zone E1 et se téléporter avec un maximum de six autres créatures consentantes d'un cercle à l'autre.

Les zones du sanctuaire

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 8.2.

E1. Le point d'arrivée

Cette pièce ancre le sanctuaire extradimensionnel sur le plan matériel, on peut donc s'y téléporter depuis d'autres sites du plan matériel. La pièce contient les éléments suivants :

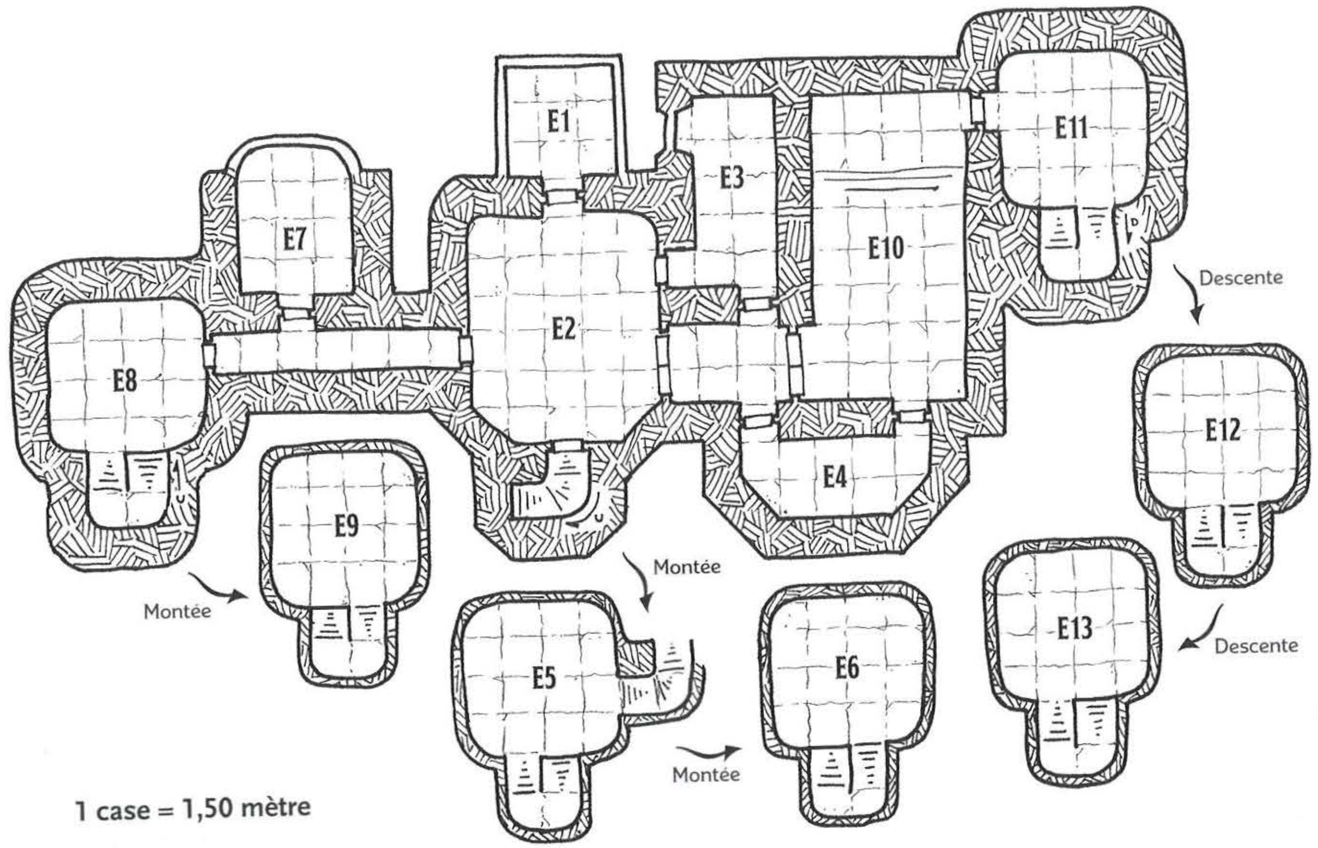
- Un cercle de téléportation est gravé sur le sol d'albâtre. Les personnages téléportés vers cette zone depuis la zone K22 apparaissent à l'intérieur du cercle.
- Le plafond et trois des murs sont des plaques de verre transparentes de 15 centimètres d'épaisseur à travers lesquelles on peut voir la brume violette tourbillonnante du demi-plan. Le quatrième mur est en albâtre et comporte une porte de fer verrouillée (qui mène à la zone E2).
- Une humaine en robe noire, la tête chauve et balafrée, observe cette pièce par une fenêtre de verre dans le mur de l'autre pièce (zone E3).

L'effroyable hôte. Cette observatrice se nomme Kaevja Cynavern (voir la zone E3) et discerne ce qui se trouve dans cette pièce malgré la brume violette qui flotte entre les deux zones. Elle utilise un sort d'*envoi de message* pour contacter Manshoon dès l'arrivée des personnages. Manshoon envoie son simulacre (voir l'annexe B) pour déverrouiller la porte vers la zone E2 et accueillir les nouveaux venus. Le simulacre met une minute pour arriver (depuis la zone E7), minute pendant laquelle Kaevja utilise un autre sort d'*envoi de message* pour informer un personnage au hasard que « Votre hôte affable ne va pas tarder. Il a hâte de vous rencontrer. »

Une fois sur place, le simulacre se fait passer pour Manshoon alors qu'il accueille les personnages dans son sanctuaire extradimensionnel. Il leur propose une visite guidée des lieux, les incitant d'un geste à entrer dans la zone E2 devant eux. S'ils acceptent, il déclenche l'alarme dans la zone E2 et attaque.

Les murs de verre. Chaque section de mur en verre de 1,50 mètre de côté possède une CA de 13, 30 points de vie et une immunité aux dégâts d'acide, de poison et psychiques. La brume violette qui emplit le demi-plan ne pénètre pas dans cette zone, même si le verre est brisé.

Le cercle de téléportation. Le cercle de téléportation fonctionne comme indiqué dans la description du sort du même nom dans le *Player's Handbook*. De plus, une créature qui porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157) peut utiliser ce cercle pour rejoindre celui des tours de Kolat (zone K22). Un *anneau*



Carte 8.2 : Le sanctuaire extradimensionnel

téléporteur produit un léger bourdonnement si on l'approche à 1,50 mètre ou moins du cercle.

E2. Le vestibule

La porte menant à la zone E1 est verrouillée. Toutes les autres portes de cette pièce sont fermées à clé. Ce vestibule contient les éléments suivants :

- Un grand emblème de marbre noir, représentant un serpent ailé qui mord une pièce, est incrusté dans le sol d'albâtre. Les personnages savent que cet emblème est celui du Zhentarim. (La pièce camoufle un mécanisme d'alarme.)
- Douze masques métalliques représentant des visages humains sont accrochés aux murs.

Le mécanisme d'alarme. Le disque de 30 centimètres de diamètre qui représente la pièce dans l'emblème du Zhentarim est en réalité une plaque de pression. Quand on appuie ou qu'on marche dessus, un gong magique résonne dans tout le sanctuaire. Un personnage peut désactiver l'alarme en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 20, mais elle se déclenche s'il rate le test de 5 ou plus. L'alarme attire les défenseurs suivants qui attaquent tous les intrus dans la salle :

- Kaevja Cynavern (voir la zone E3).
- Le simulacre de Manshoon (voir la zone E7).
- Vévette Eaunoire et Agorn Fuoco (voir la zone E8).
- Havia Vifcouteau et Mookie Peluche (voir la zone E10).

Si les personnages parviennent à vaincre la totalité de ces adversaires, ils peuvent ensuite explorer sans difficulté le sanctuaire. Manshoon les attend dans la zone E12.

Si les défenseurs de Manshoon réduisent les personnages à 0 point de vie, ils les laissent inconscients. Si le groupe entier est vaincu et les personnages inconscients, ils leur confisquent grimoires et objets magiques (y compris les éventuels *anneaux téléporteurs* récupérés dans les tours de Kolat). Les aventuriers reprennent ensuite connaissance dans une ruelle de Waterdeep avec 1 point de vie chacun. Si les personnages retournent aux tours de Kolat, ils découvrent que l'endroit a été abandonné et que le cercle de téléportation dans la zone K22 a été définitivement dissipé.

Les masques de Manshoon. Les masques appartiennent à Manshoon qui les a portés par le passé. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'évocation autour de chacun d'eux. Une créature qui enfile un masque subit 9 (2d8) dégâts de foudre. Une fois cet effet déclenché, le masque perd sa magie et devient inoffensif.

E3. Le poste de garde

Une fenêtre de 1,50 mètre de côté permet d'observer la zone E1. Kaevja Cynavern reste postée devant la fenêtre, à moins qu'elle n'ait été attirée ailleurs.

Kaevja était une Magicienne rouge du Thay jusqu'à ce qu'une opportunité d'étudier la magie auprès de Manshoon se présente. Avant de l'accepter, Manshoon l'a obligée à effacer les tatouages typiques du Thay sur sa tête et à remplacer la robe des Magiciens rouges par une noire.

Kaevja Cynavern est une **mage** humaine mulienne, avec ces modifications :

- Kaevja est d'alignement loyal mauvais. Elle parle le commun, le draconique, le nain et l'elfique.
- Elle prépare le sort *envoi de message* au lieu de *vol* et porte sur elle une *gemme élémentaire* jaune.

En combat, Kaevja brise la *gemme élémentaire* pour convoquer un **élémentaire de la terre** à qui elle ordonne d'attaquer ses ennemis.

E4. Le garde-manger

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Des étagères du sol au plafond sont pleines à craquer de pain, fromage, viande séchée, fruits à coque et quelques paniers de produits frais.
- Deux tonneaux étiquetés « EAU » et deux autres étiquetés « BIÈRE » sont entassés dans un coin.

E5. Le laboratoire

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Des béchers, des flacons et des tubes à essai sont disposés sur une table de marbre au milieu de cette pièce, près d'un bassin rempli d'eau.
- Un escalier descend de 3 mètres vers la zone E2 et un autre monte de 3 mètres vers la zone E6.

Urstul Floxin. S'il a survécu aux précédentes rencontres avec les personnages, Urstul Floxin (voir l'annexe B) se tient devant la table et nettoie d'un air maussade le matériel de laboratoire. Il a été puni d'avoir laissé la *pierre de Golorr* lui échapper (au cours des événements du chapitre 3). Il reste toutefois loyal envers Manshoon. Si on l'aborde, Urstul fait croire qu'il est en colère après le magicien et propose aux personnages de les aider à le vaincre, mais on peut discerner son mensonge en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 14. S'il en a l'occasion, Urstul mène les personnages vers Manshoon puis les attaque pour prouver son indéfectible loyauté en présence de son maître.

Si les personnages croient au mensonge d'Urstul mais lui demandent néanmoins d'abandonner ses armes avant de les accompagner, l'assassin zhent leur rit au nez et les attaque.

E6. La salle d'asservissement

Un cercle de runes est gravé sur le sol d'albâtre de cette pièce. Il irradie une aura de magie d'abjuration s'il est la cible du sort *détection de la magie* ou d'une magie similaire.

Manshoon utilise ce cercle pour asservir des créatures extraplanaires. Quand un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon est convoqué à l'intérieur du cercle, il ne peut pas en sortir volontairement tant que son invocateur n'a pas utilisé une action pour réprimer la magie du cercle pendant une minute. La magie est également réprimée si n'importe quelle partie du cercle se trouve dans un *champ antimagie* ou si le cercle est la cible d'une *dissipation de la magie* réussie (DD 17).

E7. Le simulacre de Manshoon

Il fait extrêmement froid dans cette salle qui contient les éléments suivants :

- De l'air glacial souffle dans la pièce par le biais de petites bouches d'aération dans le sol. Un sarcophage sculpté dans la glace est posé, ouvert, au milieu de la pièce. Il contient une forme humanoïde faite de neige.
- Le mur du fond est une plaque de verre incurvée de 13 centimètres d'épaisseur. Du givre s'est formé sur le verre et empêche presque de voir la brume violette tourbillonnante du demi-plan située derrière.

Le simulacre. S'il n'a pas été convoqué ailleurs, le simulacre de Manshoon (voir l'annexe B) est debout devant le mur de verre, dos à la porte. Il a l'aspect d'un magicien en robe avec de longs cheveux noirs et la peau pâle. Il a une prothèse métallique articulée à la place de son avant-bras et de sa main gauches. Il porte un masque d'acier montrant un visage souriant. Le simulacre attaque toutes les créatures qu'il ne reconnaît pas.

Froid extrême. Les règles sur le froid extrême (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) s'appliquent dans cette pièce.

Les murs de verre. Chaque section de mur en verre de 1,50 mètre de côté possède une CA de 13, 30 points de vie et une immunité aux dégâts d'acide, de poison et psychiques. La brume violette qui emplit le demi-plan ne pénètre pas dans cette zone, même si le verre est brisé.

Le sarcophage du simulacre. Ce réceptacle sculpté dans la glace pèse 500 kilos et commence à fondre si on le sort de la pièce. La forme humanoïde en neige dans le sarcophage fait partie des composantes matérielles nécessaires au sort de *simulacre*. Manshoon peut l'utiliser pour créer un nouveau simulacre si l'actuel est détruit.

E8. La salle de lecture

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un brasero aux flammes vertes, entouré de huit fauteuils capitonnés, diffuse une agréable chaleur.
- À moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs, deux des lieutenants de Manshoon sont ici : Vévette Eaunoire (humaine téthyrienne **bretteuse**, CM ; voir l'annexe B) et Agorn Fuoco (humain turamien **barde**, NM ; voir l'annexe B). Vévette se détend dans un fauteuil pendant qu'Agorn gratte de la lyre.
- Un escalier d'albâtre monte de 3 mètres vers la zone E9.

Les Zhents. Vévette et Agorn sont deux des plus fidèles suivants de Manshoon. Vévette commande les forces du magicien contre la Guilde de Xanathar, tandis qu'Agorn est à la tête des forces opposées aux Zhents qui ne sont pas loyaux envers Manshoon. Ils se reposent pour l'instant dans le sanctuaire en attendant les ordres de leur maître.

Le brasero aux flammes vertes. Le sort *détection de la magie* ou une magie similaire révèle une aura de magie d'évocation autour du brasero. Ce dernier lance le sort *boule de feu* (DD du jet de sauvegarde 15) centré sur lui-même dès qu'une créature dans la pièce prononce les mots « flamme verte » à voix haute. Une fois que le brasero a lancé ce sort, il ne peut plus recommencer pendant 24 heures. Agorn connaît le pouvoir du brasero et l'utilise en combat si la situation devient désespérée.

E9. La bibliothèque

Des étagères d'albâtre recouvrent chaque mur et s'avancent jusqu'au milieu de cette pièce. Toutes débordent de livres traitant de sujets dignes d'intérêt pour les magiciens. Manshoon a accumulé une belle collection, et notamment dix volumes rares qu'il a prélevés de celle de Duhlark Kolat.

Le trésor. Chaque livre rare vaut 50 po et la collection entière 5 000 po.

E10. La salle d'audience

Les Zhents de haut rang qui désirent une audience avec Manshoon viennent ici. La pièce contient les éléments suivants :

- La zone est divisée en deux niveaux, avec des marches d'albâtre qui amènent un mètre plus haut sur une petite plate-forme surplombant une zone plus grande. La plate-

forme est vide, à l'exception de trois bannières dorées accrochées au mur du fond, chacune portant l'emblème du Zhentarim : un serpent ailé noir qui mord une pièce.

- La zone en contrebas contient une table de marbre noir entourée de chaises de bois à haut dossier. Le noir de la table tranche nettement avec les murs et le sol d'albâtre.
- S'ils n'ont pas été attirés ailleurs, deux des suivants de Manshoon s'entraînent en se battant à mains nues sur la table.

Les Zhents. Deux halfelines pieds-légers, Havia Vifcouteau et Mookie Peluche, estiment que Manshoon est le chef légitime du Zhentarim. Elles le servent courageusement et se sacrifieront pour veiller à ce que ses plans aboutissent. Ce sont des **expertes en arts martiaux** (voir l'annexe B), avec les modifications suivantes :

- Havia et Mookie sont d'alignement loyal mauvais.
- Elles ont 49 (11d6 + 11) points de vie chacune.
- Elles possèdent les traits raciaux suivants : Elles sont de Petite taille et ont une vitesse au sol de 7,50 mètres. Elles peuvent traverser les emplacements occupés par des créatures de taille Moyenne ou plus grandes. Elles sont avantagées lors des jets de sauvegarde contre l'état terrorisé. Elles parlent le commun et le halfelin.

Chacune porte un *anneau téléporteur* (voir « Les anneaux téléporteurs », page 157).

E11. La chambre des Zhents

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Cinq lits de bois (trois de taille humaine, deux de taille halfeline) sont posés contre les murs de cette salle.
- Il y a un coffre en bois près de chaque lit.
- Un escalier d'albâtre descend vers la zone E12.

Kaevja Cynavern, Vévette Eaunoire, Agorn Fuoco, Havia Vifcouteau et Mookie Peluche dorment tous ici.

Le trésor. En plus des vêtements pliés et des effets personnels sans valeur, chacun des coffres contient un trésor.

Le coffre de Kaevja contient une amulette en or ornée d'une rune en cristal rouge (d'une valeur de 250 po). La réussite d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 révèle que la rune est un symbole d'évocation, même si l'amulette n'est pas magique.

Le coffre de Vévette contient trois *potions de soins.*

Le coffre d'Agorn contient plusieurs lettres d'amour écrites par une certaine Tamzyn. L'une des enveloppes contient un élégant collier de platine (d'une valeur de 250 po) orné d'un minuscule médaillon s'ouvrant pour révéler le portrait d'une belle Turamienne.

Dans le coffre de Havia se trouve un peigne en or en forme de dragon stylisé avec de minuscules rubis en guise d'yeux (d'une valeur de 250 po).

Le coffre de Mookie contient une minuscule poupée de halfelin. Une bourse contenant cinq perles valant 100 po chacune est cachée dans la poupée.

E12. La chambre de Manshoon

Personne, à part Manshoon, n'est autorisé à descendre ici. L'escalier d'albâtre qui dessert cette salle descend de 3 mètres supplémentaires vers la zone E13.

Cette pièce contient les éléments suivants :

- Un grand lit aux draps violets est installé au bout de la pièce, en face de l'escalier. Un jeune humain séduisant vêtu d'une robe élégante est assis sur le bord du lit. Ses longs cheveux noirs dissimulent en partie son visage angélique alors qu'il attache un membre métallique sur le moignon desséché de son bras gauche.
- Il n'y a pas d'autre meuble hormis une table aux pieds sculptés en forme de serpents ailés. Un masque métallique représentant un visage tyrannique et intimidant est posé dessus.

Le beau jeune homme n'est autre que **Manshoon** (voir l'annexe B), qui est en réalité bien plus âgé que ce qu'il paraît.

Cette version de Manshoon ne cherche pas la bagarre. Il félicite les personnages d'être arrivés jusqu'ici et ne semble pas préoccupé par les Zhents qu'ils ont vaincus en chemin, car il estime que tous ses subalternes sont remplaçables. S'ils veulent optimiser leurs chances de survie, les personnages devraient convaincre Manshoon qu'il peut les intimider ou les rémunérer pour qu'ils travaillent pour lui. Las du conflit avec la Guilde de Xanathar, il leur propose de prouver leur utilité en débusquant et en tuant Xanathar dans son antre (voir le chapitre 5). Manshoon exige également qu'ils gardent pour l'instant le secret sur sa présence à Waterdeep, en disant qu'il les récompensera « le moment venu » pour leur discrétion. En échange, il les autorise à retourner à Waterdeep et leur promet des positions importantes au sein de son organisation une fois la mort de Xanathar confirmée. Il n'a aucunement l'intention de tenir sa promesse, mais si les personnages refusent de travailler pour lui ils se retrouvent dans une situation compliquée, car le magicien maléfique ne peut pas prendre le risque qu'on révèle sa présence.

Si un combat éclate, Manshoon empoigne son *bâton de puissance* (qu'il cache sous son lit) et se bat férocement. Pour plus d'informations sur la façon de jouer Manshoon, voir « Affronter Manshoon » au début de ce chapitre.

Le masque du tyran. Le masque sur la table n'est pas magique, mais Manshoon aime l'enfiler avant de rencontrer ses hommes.

E13. Le bureau de Manshoon

L'escalier d'albâtre se termine ici. La pièce contient les éléments suivants :

- Un somptueux tapis lavande recouvre le sol.
- Dans un coin de l'autre côté de la pièce, une table basse est posée entre deux canapés violets. La table est dotée d'un mince tiroir.
- Dans le coin opposé, le grimoire de Manshoon est posé sur un lutrin de marbre noir, protégé par une **horreur casquée** invisible. La créature artificielle attaque quiconque ose déplacer le livre, à l'exception de Manshoon (elle devient visible, le cas échéant). Elle obéit aux ordres de Manshoon s'il est présent et combat jusqu'à sa destruction.

La table. Le sort *verrou magique* a été lancé sur le tiroir de la table. Un personnage peut contourner le sort s'il réussit un test de Dextérité DD 25 en utilisant des outils de voleurs, ou grâce à *déblocage* ou une magie similaire. Il peut aussi ouvrir le tiroir de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 21. À l'intérieur se trouve un registre à la couverture de cuir dont le contenu prouve que Manshoon est impliqué dans deux chantages. Un personnage passant une heure à compulser le registre découvre les informations suivantes :

- Corylus Thann, un noble raciste de Waterdeep, paye le Zhentarim afin qu'il garde le secret sur le fait qu'il a embauché des malfrats zhents pour agresser des non-humains.
- Jelenn Urmbrusk, une noble de Waterdeep, reçoit des paiements réguliers du Zhentarim pour compenser les pertes financières occasionnées par de mauvais investissements.

Le registre ne révèle pas que Corylus Thann et Jelenn Urmbrusk sont des Seigneurs masqués, ni que le chantage auquel Manshoon les soumet les oblige également à user de leur influence pour étouffer les délits que ses agents commettent à Waterdeep. Si le registre parvient aux mains des autorités, celles-ci arrêtent tous les individus suspectés d'avoir un lien avec Manshoon ou le Zhentarim, ce qui perturbe les opérations du magicien (voir « Perturber les opérations de Manshoon », page 147). Étonnamment, Corylus et Jelenn ne sont pas arrêtés, ni même interrogés.

Un bout de papier est glissé entre les pages du registre et comporte une liste de noms rédigée par Manshoon. Cette liste donne le nom des Seigneurs masqués dont il connaît l'identité, avec des croix devant ceux qu'il fait chanter :

Mirt
Corylus Thann ✓
Thardouk Boclétoile
Jelenn Urmbrusk ✓
Dorgar Adarbrent

Le grimoire de Manshoon. Ce grimoire pèse 10 kilos et sa couverture est en peau de tyrannœil. Il contient tous les sorts que Manshoon a préparés (voir l'annexe B), plus des sorts suivants : *alarme, modifier son apparence, animation des morts, champ antimagie, verrou magique, flétrissement, dissipation de la magie, dominer un monstre, rêve, forme éthérée, tentacules noirs d'Evard, léger comme une plume, boule de feu, vol, forme gazeuse, coercition mystique, préservation des morts, glyphe de protection, immobiliser un monstre, image majeure, suggestion de groupe, monture fantôme, protection contre le mal et le bien, scrutation, symbole, télékinésie, téléportation, cercle de téléportation, disque flottant de Tenser, langues, vision suprême, caresse du vampire, mur de feu* et *souhait.* Si quelqu'un vole ou détruit ce grimoire, les opérations de Manshoon sont perturbées (voir « Perturber les opérations de Manshoon », page 147), car il doit consacrer du temps et des ressources à le récupérer ou le remplacer.

Si les personnages offrent à Laeral Silverhand l'occasion d'acquérir le grimoire de Manshoon, elle leur propose en contrepartie un voilier et une paire de *bracelets d'archer.* En échange du grimoire, Vajra Safahr propose aux personnages de devenir membres de Griseforce, une *cape de prestidigitateur* et une *baguette d'éclairs.*

La pierre de Golorr. Si Manshoon possède la *pierre de Golorr*, il l'a déposée dans le tiroir de la table, avec son registre.

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants avant ou après l'exploration des tours de Kolat et le sanctuaire extradimensionnel de Manshoon.

Les Seigneurs victimes de chantage

Les événements décrits dans cette section surviennent si les personnages s'emparent du registre dans la zone E13 et utilisent les informations qu'il contient pour mettre Corylus Thann ou Jelenn Urmbrusk face à leurs interactions suspectes avec Manshoon. Les familles Thann et Umbrusk possèdent des domaines ceints de murs dans le quartier Maritime.

Corylus Thann

Les Thann sont les négociants en vins les plus importants de Waterdeep où ils sont bien établis. Corylus (humain téthyrien **noble**, LM) est ravi de laisser aux autres membres de sa famille le soin de gérer l'entreprise pendant qu'il



se consacre à ses propres responsabilités en tant que Seigneur masqué. Malheureusement, il ne possède pas les principes ni le jugement sûr qui ont fait le succès de la maison Thann par le passé. Il place également le bien-être des humains au-dessus de celui des non-humains. Il a déjà fait appel aux services de malfrats du Zhentarim pour nuire à des non-humains qui cherchaient à obtenir un certain pouvoir politique au sein de la cité. Les Zhents font actuellement chanter Corylus en menaçant de révéler son intolérance s'il n'utilise pas son influence de Seigneur masqué pour couvrir leurs activités illégales.

Les personnages vont très probablement rencontrer Corylus lors de ses allées et venues en ville dans un fiacre, accompagné de six **gardes** humains qui surveillent ses arrières et maintiennent la populace à distance. Corylus refuse de parler aux membres du groupe. Si les personnages deviennent un problème, il envoie huit membres corrompus du guet (**vétérans** humains) sévir contre eux, puis se sert de son statut de Seigneur masqué pour effacer toute charge retenue contre ces agents du guet. Corylus ne veut rien devoir à personne. Ainsi, si les personnages tentent de s'attirer ses bonnes grâces, il se montre soupçonneux, pour ne pas dire avec franchement hostile. Même s'ils le débarrassent de Manshoon, Corylus refuse de reconnaître qu'il leur doit quoi que ce soit.

Jelenn Urmbrusk

Jelenn (humaine téthyrienne **noble**, N) est une femme orgueilleuse d'une cinquantaine d'années qui veut solder une dette. Plusieurs investissements peu judicieux ont ruiné sa société de prêt et la plupart de ses clients fiables se sont tournés vers d'autres prestataires, tels les Cassalantre. Jelenn aurait pu emprunter de l'argent à plusieurs autres nobles de la cité ou vendre quelques biens que sa famille possède à Waterdeep, mais les rumeurs locales étant ce qu'elles sont, tout le monde aurait vite été au courant de ses difficultés financières. Pour éviter que cela ne se sache, elle a décidé d'emprunter de l'argent au Zhentarim... ce qu'elle regrette à présent. Les Zhents au service de Manshoon lui ont promis de garder le secret sur leur relation à condition qu'elle fasse tout ce qui est en son pouvoir pour veiller à la prospérité de leur groupe à Waterdeep.

Lorsqu'elle n'est pas en négociation avec ses créditeurs obséquieux, Jelenn remplit ses responsabilités en tant que Seigneur masqué. Elle n'a pas de temps à perdre dans une entrevue avec des inconnus. Les personnages peuvent l'aborder lorsqu'elle entre ou sort de sa villa, mais elle ne se déplace jamais sans seize **gardes** qui forment un véritable mur défensif autour d'elle. Si les personnages mentionnent effrontément Manshoon ou le Zhentarim, Jelenn exige qu'ils la laissent tranquille s'ils ne veulent pas avoir de graves problèmes. Les menaces de Jelenn n'en sont pas vraiment, car elle n'a pas envie de se faire d'ennemis.

Si les personnages la débarrassent du joug du Réseau noir en vainquant Manshoon, sa dette est effectivement annulée. Ravie, elle leur octroie une faveur spéciale (voir « Les faveurs spéciales » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Par contre, s'ils menacent de se rendre auprès des journalistes avec le registre de Manshoon pour tenter de la faire chanter ou de la discréditer, elle prétend ne pas s'en soucier mais use en secret de son influence de Seigneur masqué pour leur compliquer la vie.

La fête du Pleinhiver

La confrérie des tenanciers d'auberges (en conjonction avec la guilde des boulangers, la guilde des bouchers et la guilde des vignerons, brasseurs et distillateurs) décide d'organiser une fête du Pleinhiver pour les habitants de l'allée du Crâne-de-Troll. Broxley Bellemarmite (voir « Quelques exemples de représentants de guildes », page 41) demande aux personnages s'ils seraient d'accord pour que la fête se déroule dans leur taverne. Il pense que le geste sera apprécié des voisins, surtout suite aux récents décès dans le quartier (voir le chapitre 3).

Si les personnages acceptent, des représentants de guildes arrivent en nombre pour décorer la taverne en préparation de l'événement. Pendant les trois jours précédant la fête, la taverne déborde d'activité et d'excitation. Les gens arrivent par centaines le jour dit pour participer à la fête, non seulement des habitants de l'allée du Crâne-de-Troll, mais aussi des gens des rues voisines. Il y a de la nourriture à profusion, mais la taverne gémit littéralement sous le poids de la foule, et des tables supplémentaires sont installées à l'extérieur pour accueillir les nombreux participants. Les gens semblent bien prendre la chose, même si une neige épaisse commence à tomber. Des membres du guet restent à proximité pour veiller à ce que tout le monde se comporte correctement.

Aucune bagarre ne vient gâcher la fête du Pleinhiver, mais la taverne subit quelques dégâts à cause de la foule rassemblée. La guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers propose d'effectuer les réparations gratuitement, mais les personnages doivent fermer l'établissement pendant une décade pour faciliter les travaux. La fermeture n'a toutefois aucune conséquence sur les profits à long terme, car la fête a été tant appréciée que les clients reviennent en nombre lors de la réouverture de l'établissement.

La fête offre aux personnages une belle occasion de fréquenter leurs voisins, des membres de guildes et des agents du guet, mais aussi de recueillir des informations sur les événements locaux.

Le simulacre secret

Si les personnages se font un ennemi de Manshoon, celui-ci tente de capturer l'un d'eux et de le remplacer par un double magique créé en utilisant un sort de *simulacre*. Si l'un des joueurs est absent lors d'une session de jeu et si les circonstances le permettent, Manshoon remplace ce personnage pendant que le reste du groupe vaque à ses occupations ailleurs. Vous n'avez pas besoin de jouer la capture du personnage ; partez simplement du principe qu'elle a lieu. Pour créer un simulacre du personnage, Manshoon a besoin de quelques cheveux, de rognures d'ongles ou d'un autre morceau du corps du personnage. Une fois en possession des composantes nécessaires prélevées sur le captif, il crée le simulacre et l'envoie rejoindre le groupe avec pour instructions de l'espionner et de le déstabiliser de l'intérieur.

Si Manshoon parvient à infiltrer un simulacre au sein du groupe, ayez une discussion privée avec le joueur dont le personnage a été remplacé. Veillez ensuite à ce qu'il incarne le simulacre jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'au retour du personnage qu'il remplace. Le simulacre a le même profil que le personnage, mais il a la moitié seulement de son total maximum de points de vie et ne peut pas progresser en niveaux.

L'Enchiridion de Waterdeep, par Volo

Un guide touristique des Splendeurs de la cité



De Volothamp Geddarm

Grâce à la générosité des seigneurs Melshimber

Publié par Tym Waterdeep SA, en association avec la Compagnie des Tenanciers d'auberges et la Compagnie des Conducteurs de chariots et de carrosses.

Je soussigné, Volothamp Geddarm, atteste de la véracité des propos imprimés ici. « Faites de la vérité votre fanal et jamais vous ne vous perdrez, même si vous vous écartez de votre chemin. » J'ai moi-même inventé cet adage il y a de longues années et il m'a fidèlement servi au cours de mes pérégrinations.*

* Toute antinomie, vantardise, mensonge, diffamation, pasquinade, lapsus, calomnie, ou maladresse du même acabit est une simple erreur qui sera corrigée lors d'une prochaine édition.

Pour toute réclamation, merci de vous adresser à :

Abricade D'uncoup, notaire
17 chemin de Mulgomir, quartier du Château
Waterdeep

Bienvenue, voyageur ! Vous tenez entre vos mains le meilleur et le plus récent guide touristique de la ville, qui a reçu la faveur de nul autre que le Seigneur manifeste, dame Laeral Silverhand. Ce livret vous sera fort utile en attendant la réédition mise à jour de mon ouvrage phare, *Le guide de Waterdeep de Volo*, malheureusement en rupture de stock depuis fort longtemps et devenu très prisé des collectionneurs. N'hésitez pas à demander à n'importe quel vendeur de journaux, aubergiste, marchand, tavernier ou libraire la date de sortie de la nouvelle édition !

Entrer à Waterdeep

Il y a des chances pour que vous soyez déjà à Waterdeep et ayez déjà admiré quelques-unes des nombreuses merveilles qu'elle contient. Cependant, si ce pamphlet a réussi à arriver sous vos yeux méritoires avant votre visite, grâce aux efforts louables d'amis ou de proches qui vous portent les meilleurs sentiments, laissez-moi vous expliquer brièvement l'arrivée en ville.

Vous allez traverser des terres contrôlées par les Seigneurs de Waterdeep bien avant d'apercevoir ses murailles. Si vous arrivez par la route du Commerce, vous rencontrerez la garde municipale à son poste au pont de Zund. Si vous venez du nord par la Longue Route, vous passerez sous leur regard vigilant dans la bourgade de Rassalantar. Que vous arriviez par la mer ou la terre, vous ne pourrez pas échapper à l'œil perçant de la cavalerie du Griffon, même si vous-même n'avez pas aperçu ses membres.

Ne vous inquiétez pas. Waterdeep est une ville accueillante et vous n'avez pas à craindre ses protecteurs, à moins d'être à la tête d'une armée d'orcs en furie, d'une horde de gnolls, ou en compagnie d'une menace du même ordre. On ne vous réclamera même pas de droit de péage. (Méfiez-vous de tout garde municipal qui vous réclame un tribut et reportez l'incident à un magistère de Waterdeep aussi vite que possible.)

Si vous arrivez avec une grande caravane ou en bateau, vous devrez vous enregistrer auprès d'un magistère en poste à la porte par laquelle vous entrez ou auprès du magistère du port. Les magistères sont facilement reconnaissables à leur robe noire (ils sont d'ailleurs souvent surnommés les « robes noires ») et ils sont toujours accompagnés de membres de la garde municipale. Gardez en mémoire que les magistères peuvent prononcer une sentence sans procès. Il vous incombe de les traiter avec le respect qui leur est dû.

Si vous voyagez par la route en compagnie d'un petit groupe ou seul, on ne vous demandera pas de vous enregistrer auprès d'un magistère, à moins que votre séjour en ville dépasse une décade. À partir de ce moment, vous devrez vous enregistrer auprès d'un magistère dans le port, à l'une des portes de la ville ou dans un tribunal. Si on découvre que vous ne vous êtes pas acquitté de cette formalité, vous risquez une amende ou une condamnation aux travaux forcés. Bien entendu, cet enregistrement vous soumet à des taxes mensuelles. Mais, ainsi qu'une truculente vieille connaissance des Vaux me dit un jour, « le mouton donne sa laine au berger s'il ne veut pas finir dans l'assiette ». D'une manière ou d'une autre, les magistères vous trouveront, donc autant vous enregistrer de vous-même.

Cela étant dit, nombre de visiteurs rusés qui font des affaires en ville pendant un mois ou une saison optent pour l'hospitalité des auberges de Sousfalaise, les plaisantes terres agricoles qui se trouvent à l'est de la cité. Les moins fortunés trouvent souvent un logement dans le quartier du Champ. Dans la mesure où aucun des deux n'est officiellement un quartier de la ville, ils ne sont pas soumis à ses taxes. Notez cependant que, comme ces zones n'ont pas été formellement reconnues comme quartiers de la ville, elles ne bénéficient pas de la sécurité apportée par la Loi des guildes ni de la protection du guet. Ainsi, si vous optez pour cette solution, restez sur vos gardes. Les idiots se précipitent là où les contrôleurs fiscaux ont peur de se rendre.

Peu importe la taille de votre groupe ou votre mode de transport, si vous arrivez après la tombée de la nuit ou en hiver, on vous demandera de vous enregistrer. Les portes de la ville sont en effet fermées pendant la nuit et en hiver. Les bateaux ne sont pas attendus après la tombée de la nuit et il y en a très peu après les premières gelées, ils sont donc alors accueillis à quai par un magistère (ou par un contingent de gardes municipaux qui empêcheront les voyageurs de débarquer avant l'arrivée d'un magistère).

Aucune de ces règles ne s'applique à la porte Ouest, la moins utilisée pour pénétrer en ville. Cette petite porte donne en effet sur les Vasières, une plage boueuse où se retrouvent les pêcheurs de palourde, les pêcheurs à la ligne et les gens assez courageux pour se baigner dans les eaux glacées. Les individus qui vivent de la mer en pêchant à l'aide de filets ou de pièges passent également par cette porte et laissent leurs petits bateaux échoués sur la plage afin d'éviter de payer des taxes portuaires. Les citoyens s'enregistrent auprès de la garde quand ils quittent la ville ou y entrent de nouveau. Aucun magistère n'est stationné à cette porte, mais les nouveaux arrivants n'y sont pas acceptés.

Si vous approchez de la ville par les airs, préparez-vous à être pris en chasse et interpellé par la cavalerie du Griffon. Seuls les individus qui possèdent un permis spécifique pour eux et leur monture ont l'autorisation de survoler Waterdeep. Il vous est donc conseillé d'atterrir à bonne distance de l'enceinte de la ville et de l'approcher à pied.

Votre arrivée en ville

Les splendeurs qui vous attendent à Waterdeep sont dignes de légendes. Vous trouverez dans cet ouvrage une présentation de chaque quartier de la ville, ce que vous pouvez vous attendre à y trouver, ainsi que tout ce qu'il y a de passionnant à y faire. Cependant, avant d'en arriver là, il me semble important de vous raconter l'histoire de la ville dans laquelle vous vous trouvez et de vous expliquer comment vous comporter dans la plus grande métropole de la côte des Épées.

Une longue histoire (en abrégé)

« Il viendra un temps où notre ville et sa baie aux eaux profondes deviendront riches et célèbres dans de nombreux royaumes et mondes. Les gens chanteront alors les louanges de Waterdeep, Notre Cité des Splendeurs. Telle est la vision que j'ai eue et je ferai mon possible pour la rendre réalité. »

—Aghairon, premier Seigneur manifeste de Waterdeep, vers 1032 CV

Le plateau sur lequel se dresse Waterdeep est habité depuis aussi longtemps que l'humanité s'en souvienne. Comme dans le reste du Nord cependant, la civilisation au pied de mont Waterdeep a crû et décrû, telles de grandes vagues. Des érudits elfes m'assurent qu'en cet endroit se dressait auparavant Aelinthaldaar, la capitale de leur ancien empire d'Illefarn. Il s'agissait donc déjà d'une ville auréolée de gloire quand un prospecteur nain appelé Melair découvrit un filon de mithral sous la montagne. Il conclut un accord avec les Illefarni et fit venir ses proches pour exploiter les profondeurs de la montagne et du plateau. C'est ainsi que



La parade du Carnaval des Sirènes

le clan Melairkyn devînt le maître souterrain de la région pendant que les Illefarni régnaient sur la surface.

Mais cette féconde alliance survécut moins longtemps qu'un nain : l'empereur des elfes (ce qu'ils appellent un « coronal ») ordonna à son peuple d'entamer la Retraite, le grand exode des elfes de Faerûn, jusqu'à leur île mythique d'Éternelle Rencontre. Certains elfes s'élevèrent cependant contre cet ordre et un grand nombre étaient déterminés à rester. Mais quel empereur a déjà laissé de son plein gré quelqu'un d'autre s'asseoir sur son trône ? Le coronal fit raser Aelinthaldaar par magie et les elfes restants furent divisés en plusieurs royaumes. Le clan Melairkyn, bien entendu, considéra cela comme une rupture de l'alliance et il refusa par la suite de traiter avec les elfes. Les nains s'enfoncèrent toujours plus profondément sous la montagne jusqu'à ce que plus personne n'entende parler d'eux.

C'est ainsi que, quand les humains arrivèrent au port de Deepwater, ils trouvèrent les lieux inhabités et propices à leurs projets. Pendant plus de mille ans, le site qui allait devenir Waterdeep servit de lieu de vie et de commerce à un peuple dont l'identité est couverte par un voile de mystère, à une curieuse exception près. Nous savons qu'au cours de cette période, le magicien Halaster Blackcloak construisit une tour à la base du mont Waterdeep et régna sur les terres alentour, jusqu'à ce que, comme les Melairkyn, il disparaisse sous la montagne.

De nombreux seigneurs de guerre se succédèrent à la tête de la région et de son port, mais l'on se souvient surtout de Nimoar. *L'Histoire de Waterdeep : Première ère, l'ascension des seigneurs de guerre* raconte comment Nimoar a fait dresser une enceinte en bois afin de protéger le village portuaire et s'est déclaré dirigeant de la ville appelée à l'époque : « Fort Nimoar, la Ville de Waters Deep ».

La guerre opposant les elfes et les orcs plus au nord chassa des hordes de trolls qui vinrent s'attaquer aux murs de la jeune cité et, au milieu du chaos, Nimoar mourut de vieillesse. Les citoyens affrontèrent les trolls maintes et maintes fois, jusqu'à ce que la magie d'un jeune homme du nom d'Ahghairon réussisse à changer le cours de la guerre, menant à la destruction ou à la fuite des « éternels ». Le temps passa et les pouvoirs et la puissance d'Ahghairon s'accrurent, jusqu'à ce qu'il devienne un grand mage. On raconte qu'il découvrit une réserve de *potions de longévité* ou apprit comment les concocter, car les décennies passaient sans emprise sur lui, qui paraissait toujours être dans la fleur de l'âge.

L'Histoire de Waterdeep : Seconde ère, L'avènement des Seigneurs raconte qu'en l'an 1032 CV, Ahghairon (alors dans son 112e hiver) se disputa avec Raurlor, qui était alors le Seigneur de guerre de Waterdeep. Raurlor voulait en effet s'appuyer sur la richesse et la force militaire de Waterdeep pour créer un empire nordique. Ahghairon le défia en public et Raurlor ordonna que le mage soit mis aux fers. Quand Ahghairon se mit à utiliser sa magie pour repousser tous ceux qui tentaient de poser la main sur lui, Raurlor tira sa propre épée pour frapper le mage. Ahghairon s'éleva alors dans les airs, juste hors de portée, et transforma par magie la lame de Raurlor en serpent sifflant. Le reptile frappa Raurlor et celui-ci mourut devant ses partisans choqués.

Ahghairon rassembla alors les dirigeants des armées et des familles les plus puissantes de Waterdeep. Alors que ses messagers les amenaient au château, Ahghairon engloutit le trône du seigneur de guerre dans des flammes rugissantes, afin que personne ne puisse plus y prendre place. Puis, quand la foule de notables fut réunie dans la salle d'audience, le magicien s'assit sur le trône enflammé.



Immédiatement, les flammes se dissipèrent, laissant le trône et Ahghairon intacts.

C'est depuis ce trône, qui est celui-là même sur lequel siège encore le Seigneur manifeste, qu'Ahghairon décréta comment la ville serait gouvernée. Alors qu'il en serait le seigneur manifeste, un conseil de seigneurs au pouvoir presque équivalent régnerait de concert avec lui. L'identité de ces seigneurs resterait cependant cachée de tous, même l'un de l'autre, afin que personne ne puisse les approcher pour les influencer à l'aide de pots-de-vin ou de menaces. Et c'est ainsi qu'Ahghairon établit le système de gouvernance de Waterdeep.

Il participa à la mise en place de nombreuses autres institutions de la ville, comme les magistères aux robes noires, la cavalerie du Griffon et les nombreuses guildes. Le premier Seigneur manifeste dirigea la ville avec sagesse pendant deux siècles avant que la magie qui le maintenait en bonne santé faillisse. Son corps est enterré dans sa tour, que vous pouvez encore voir se dresser dans la cour du Palais de Waterdeep. Attention cependant à ne pas trop vous en approcher, vous risquez sinon de vous cogner contre la barrière invisible (une « cage de force », m'a-t-on dit), qui ceint la tour.

Derrière cette barrière se trouvent des protections supplémentaires, ainsi que le démontrent les ossements en suspension du dernier individu qui a tenté de les franchir. Plus personne ne se souvient du nom de ce pauvre hère, mais ce mécréant était sans doute un magicien qui avait l'intention de voler les trésors magiques enterrés avec leur précédent propriétaire. Il ne reste de lui que son squelette, qui flotte immobile derrière la barrière invisible de la cage de force dans une approximation de pose naturelle, sauf quand de grands vents ou des enfants espiègles armés de longs bâtons déplacent temporairement ses os.

Le règne avisé d'Ahghairon est encore célébré le premier jour d'éléasis, que l'on appelle maintenant le jour d'Ahghairon. Pour en savoir plus sur ce jour, consultez la section consacrée aux « Fêtes et jours fériés ».

L'histoire de Waterdeep est marquée par de nombreux événements majeurs. Aucun n'a cependant eu plus d'impact sur le quotidien de ses habitants que les trois périodes apocalyptiques appelées le Temps des Troubles, la Magepeste et la Fracture (qui est le plus récent et, espérons-le, le dernier). En toutes ces occasions, les guerres qui opposaient les dieux entre eux menèrent à la perte ou à l'altération de la magie dans le monde. Lors du Temps des Troubles, Waterdeep se trouvait en plein cœur des événements. Cela n'a cependant pas empêché la ville d'être marquée par les effets, encore visibles, des crises plus récentes, même si elles se sont déroulées à une grande distance.

Quand les dieux foulèrent la terre en compagnie des mortels pendant le Temps des Troubles, en 1358 CV, ils venaient d'être bannis par mystérieux le dieu suprême Ao. Jusqu'alors, seuls les dieux connaissaient l'existence d'Ao, mais l'on n'en sait guère plus sur lui depuis. Comme tout le monde le sait, cette crise éclata quand les fourbes et ambitieux dieux Baine te Myrkul, plus tard rejoints par Bhaal, volèrent les *Tablettes du Destin*. Ces artefacts mystiques sont censés définir l'étendue du pouvoir des dieux et la manière dont ils peuvent l'utiliser. Pour les punir de cet outrage, Ao bannit les dieux (du moins ceux que les humains vénéraient) et exigea qu'ils lui rapportent les tablettes.

Mais il semble qu'Ao n'était pas omniscient ni particulièrement sage. Les dieux ne partirent pas à la recherche des tablettes et il revint donc à des héros mortels de le faire. Leur quête, couronnée de succès, s'acheva à Waterdeep. Ao fut aperçu pour la dernière fois sur les pentes du mont Waterdeep, quand il récompensa les héros humains Kélemvor, Minuit (qui devînt ensuite Mystra) et Cyric en leur accordant la divinité.

Il n'est donc pas surprenant que Waterdeep ait depuis attiré un flot régulier de pèlerins qui viennent vénérer Minuit au temple de Mystra ou rendre hommage à Kélemvor à la Cité des morts. Vous serez peut-être même surpris d'apprendre que les Waterdaviens adoptèrent brièvement le culte d'Ao. La Cynosure (la grande structure aux piliers de marbre, à la lisière du Marché, et qui est maintenant louée pour les événements publics et privés) était originellement un temple dédié à Ao. Mais cet engouement fut de courte durée car les prières qui lui étaient adressées ne recevaient jamais de réponse et le peuple se rendit compte qu'il n'avait aucune idée de ce que ce dieu représentait ou de qui il était véritablement. Il est possible de visiter la Cynosure pour y admirer les sculptures et peintures qui représentent les protagonistes et les scènes majeurs du Temps des Troubles. L'entrée est gratuite les jours où le lieu n'a pas été réservé pour un événement (comme une réunion des guildes, un bal des débutantes pour la noblesse, etc.).

Au cours de l'année du Feu bleu (1385 CV), la Magepeste s'abattit sur le monde. Personne ne le savait à l'époque, mais il a été depuis découvert que Cyric avait fini par laisser libre cours à la haine qu'il vouait depuis longtemps à Mystra et qu'il avait assassiné la déesse de la magie. J'étais, à l'époque, indisposé par la force d'un sort d'*emprisonnement* et absent de ce monde. Elminster a eu beau m'expliquer ce qu'il s'est passé, je confesse que rien de cela ne fait vraiment sens. Il m'a fait un long exposé parlant d'étoiles, de « sphères de cristal » et de « réalités miroir demi-planaires ». Pour faire simple, certaines parties de notre monde se trouvèrent interchangées avec celles d'un autre monde et la magie fut une nouvelle fois chamboulée.

Au cours de cette période, les puissants champs magiques qui protègent et affectent Waterdeep devinrent instables, ce qui activa la majorité des impressionnantes statues vivantes de Waterdeep au cours d'un tremblement de terre. Auparavant, les statues vivantes se trouvaient généralement cachées dans le plan éthéré et apparaissaient seulement quand elles étaient appelées, en temps de grand péril. De nombreux habitants de la ville doutaient même de la réalité de ces immenses créatures artificielles intelligentes, sans parler de leur rôle de gardiens invisibles de la ville. La Magepeste se chargea de prouver à tous qu'elles existaient bel et bien : elles parcoururent la ville laissant derrière elles un sillage de destruction jusqu'à ce qu'elles soient stoppées. Les statues vivantes se dressent maintenant ici et là dans la ville, dans diverses postures et incarnent l'une des plus évidentes splendeurs de Waterdeep.

Après la Magepeste vint la Fracture. Les érudits elfes insistent pour l'appeler la Seconde Fracture et affirment que la création d'Éternelle Rencontre, il y un millier d'années, est le fruit d'un événement similaire. Peu importe le nom que vous lui donnez, cependant. Cet événement dont le début date de 1482 CV était la conséquence du passage d'un autre monde (appelé Abeir, m'a-t-on dit) au travers du nôtre. Une fois de plus, les dieux se trouvèrent projetés parmi les mortels, mais ils s'étaient cette fois incarnés dans des enveloppes mortelles appelées les Élus. Ao, ce vieux fauteur de troubles, semble une nouvelle fois être à l'origine de cette situation, mais quant à savoir pourquoi il bannit encore les dieux... même ces derniers n'étaient pas d'accord sur le sujet quand ils se trouvaient parmi nous.

Apparemment, la situation avait été prédite par le légendaire magicien de Waterdeep, Khelben Arunsun, et c'est seulement grâce à sa sagesse et aux efforts d'Elminster, de Laeral Silverhand (maintenant Seigneur manifeste de Waterdeep) et d'une poignée d'autres, que le monde fut sauvé. D'après Elminster, cet événement força Ao à refaire les *Tablettes du Destin* afin de restaurer l'ordre divin et séparer Abeir et Toril. Libre à vous de le croire ou non. Cela dit, si l'on en croit ce vieux coquin barbu, il sauve le monde sans que personne s'en aperçoive à peu près tous les deux mois.

Survivre en ville

Waterdeep est, dans sa globalité, la ville la plus civilisée de la côte des Épées. Cependant, cela ne signifie pas qu'elle est sûre ou qu'il est facile de s'y retrouver. Ainsi, nombre d'éléments du quotidien auxquels les citoyens de Watersont habitués représentent pour les visiteurs une source d'émerveillement et de dangers que l'on ne trouve nulle part à des milliers de kilomètres à la ronde. Voilà ce que vous devez savoir pour survivre à vos premières heures dans la ville. N'hésitez pas à marquer cette page et la consulter régulièrement !

Le Code pénal

Waterdeep n'a rien d'un village dirigé par des hiérarques obtus ou d'un petit fief soumis aux caprices d'un seigneur de guerre. Il s'agit d'une ville dont les lois s'inspirent de la conception de la justice de Tyr. Par principe, vous pouvez faire confiance aux membres du guet pour faire leur devoir avec diligence et vous pouvez compter sur l'impartialité des magistères. Si vous vous trouvez, pour une raison ou une autre, devant les Seigneurs masqués ou le Seigneur manifeste, soyez assuré que, si votre cause est juste, justice sera faite. Si vous êtes en tort, par contre, même s'il faudra du temps pour évaluer le poids de votre culpabilité sur la balance de Tyr, la sanction tombera et Waterdeep l'appliquera avec détermination.

À la différence d'autres villes moins civilisées, à Waterdeep, les châtiments ne sont pas des exhibitions publiques. Les exécutions se déroulent derrière les hauts murs du Château de Waterdeep et les flagellations sont infligées dans le poste du guet le plus proche du tribunal où a été prononcée la sentence. Par ailleurs, le guet fait son possible pour rester discret lors des arrestations afin de ne pas déranger les autres citoyens. Les passants leur retournent la politesse en prenant leurs distances en cas d'altercation entre des criminels et des membres du guet.

Waterdeep possède de nombreuses lois et coutumes reposant sur des précédents. L'essentiel de ces lois est présenté dans le Code pénal. Vous pouvez consulter ce document en plusieurs langues au Palais de Waterdeep et vous pouvez également en demander un exemplaire (en commun) aux magistères en poste aux portes de la ville ou sur le port. Gardez cependant en tête que le Code pénal ne vous donne qu'une idée globale des sentences appliquées en réponse à divers crimes. Les magistères ont en réalité beaucoup de souplesse pour les adapter quand ils passent un jugement. N'importe quel Seigneur masqué peut casser le jugement d'un magistère, mais ces notables sont rarement présents quand on a besoin d'eux.

Les armes, les armures et le combat

Ceux qui sont habitués à la vie rude et agitée du Nord sont souvent surpris de voir les Waterdaviens déambuler sans armes ni armure. Waterdeep n'a pourtant aucune loi qui leur interdise de porter des armes ou une armure. Au lieu

de cela, la ville a développé une culture de la civilité qui les rend inutiles.

Les duels, ainsi que tout acte d'agression, sont illégaux depuis longtemps. Si le guet surprend des individus en train de se battre, ils seront arrêtés et jugés, peu importe l'origine de la rixe ou la personne qui l'a déclenchée. (Le guet a cependant tendance à se montrer plus flexible envers les rixes de taverne causées par un excès de boisson, tant que le propriétaire ne réclame pas de compensation pour les dégâts causés et que personne n'est gravement blessé.) Les sports de combat, comme la boxe ou la lutte, ne sont autorisés que dans des lieux homologués. Par ailleurs, toute lame de plus de 30 centimètres de long est soumise à une taxation supplémentaire au moment de la vente, ce qui contribue à expliquer que les Waterdaviens préfèrent porter des couteaux et des cestes pour se défendre.

Les entreprises et les individus emploient parfois des gardes armés, mais en dehors des nobles et des dignitaires étrangers, il est rare de voir quelqu'un se déplacer en ville avec de tels protecteurs. C'est pourquoi les Waterdaviens ont tendance à se méfier quand ils voient déambuler des individus armés qui ne portent pas la livrée de la ville ou d'une maison noble. Les gens partent en effet du principe que personne ne se promène avec un tel attirail sauf s'il s'attend à une explosion de violence, qu'il en soit l'auteur ou la victime.

Le guet

Les premiers soldats au service de la ville que vous croiserez sont les membres de la garde municipale, qui patrouillent le long des routes menant à Waterdeep, sur les murailles de la ville, montent la garde devant les bâtiments municipaux et protègent les magistères. Dans les rues de Waterdeep, la sécurité est assurée par un autre organe municipal : le guet. Les nouveaux arrivants confondent souvent les deux noms, je vous propose donc cette astuce mnémonique fort utile : « La garde garde les murs tandis que le guet nous guette. »

Vous pouvez reconnaître les membres du guet à leur uniforme : un pourpoint vert et jaune paille et un grand casque d'acier. Ils sont généralement armés d'une longue matraque, d'une dague et d'un bocle. Dans la mesure où la grande majorité des citoyens n'est pas armée, cet équipement remplit un rôle dissuasif amplement suffisant face aux activités criminelles. Les membres du guet ne portent généralement pas d'arbalètes ou d'autres armes à distance. Cependant, même si la fuite devant le guet est une tradition ancestrale parmi les truands du cru, c'est une très mauvaise idée pour les nouveaux arrivants. En effet, je vous assure que, même si vous passez dix saisons à Waterdeep, les membres du guet connaîtront toujours les rues où ils patrouillent et leurs résidents bien mieux que vous.

L'argot du guet

Les membres du guet emploient une sorte d'argot quand ils s'adressent au public. En tant que visiteur, mieux vaut savoir ce qu'ils disent.

« Que se passe ? » signifie « Que quelqu'un me dise ce qu'il se passe ici ».

« Calme ! » signifie « Ne bougez pas un cil ».

« Bas les armes ! » signifie « Posez vos armes ».

« Parlez vrai ! » signifie « Répondez-moi » ou « Racontez-moi toute l'histoire ».

Une « robe », fait référence aux robes noires, autrement dit, l'un des magistères. « On a besoin d'une robe ? » ou quelque chose d'approchant doit être considéré comme une menace.

Vous trouverez des postes du guet dans toute la ville. Ils sont souvent situés à l'écart des artères principales, dans de petites cours ou des rues transversales. Ils se reconnaissent à la lanterne vert et or qui orne leur façade et qui reste allumée en permanence grâce à un sort de *flamme éternelle*. Un poste du guet sert à la fois de point de ralliement et d'armurerie. Toute personne qui rapporte un crime peut se rendre dans un de ces postes s'il ne trouve pas d'agent du guet à proximité. Un poste du guet possède généralement quelques cellules destinées à accueillir les criminels avant qu'ils soient convoyés jusqu'à la prison d'un tribunal en attendant d'être jugés.

De petites escouades quittent les lieux pour patrouiller dans les rues de la ville de jour comme de nuit ou pour accomplir des missions spéciales de protection ou d'enquête. Dans le quartier du Château, ces patrouilles peuvent être discrètement menées par une simple paire d'agents du guet. Dans le quartier des Docks, par contre, ils se déplacent rarement à moins de huit et jusqu'à douze à la nuit tombée. Si des membres du guet font face à une situation qu'ils ne peuvent gérer seuls, ils utilisent leur sifflet pour appeler des renforts et avertir les citoyens qui se trouvent à proximité.

Les membres du guet sont soumis à un code de conduite strict qui en fait l'une des forces de police les plus dignes de confiance après les paladins d'Elturgard. Tant que vous ne faites rien d'illégal, vous ne devriez pas avoir affaire au guet.

L'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs

Préparez-vous à être questionné à l'entrée de la ville ou quand vous vous enregistrerez auprès d'un magistère à propos de vos capacités en matière de magie profane. Les magiciens, ensorceleurs, et autres lanceurs de sorts profanes qui prévoient de séjourner à Waterdeep doivent s'enregistrer auprès des autorités compétentes, quelle que soit la durée de leur séjour, et sont fortement encouragés à rejoindre l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs dirigé par le Bâton Noir.

Les membres de l'ordre vigilant doivent se mettre au service de la ville dès qu'elle fait appel à eux et fonctionnent alors comme des membres temporaires du guet ou de la garde municipale. Leur expertise aide souvent les inspecteurs à déterminer si un crime a été commis ou non à l'aide de magie. Ils peuvent également être réquisitionnés pour apporter leur aide pendant et après les incendies, les événements naturels qui font de nombreuses victimes ou les autres catastrophes non magiques.

Les membres de l'ordre Vigilant forment un groupe plus ou moins sociable qui garde un œil sur les lanceurs de sorts qui refusent de rejoindre leur guilde. Si un lanceur de sort se trouve à l'origine d'une catastrophe en ville, il risque d'éveiller la fureur des Seigneurs de Waterdeep, il incombe donc à l'ordre Vigilant de surveiller tous ses membres.

Le système monétaire

Comme on pourrait s'y attendre pour une cité de cette taille, Waterdeep frappe sa propre monnaie. Toutes les taxes, amendes et cotisations de guildes doivent être réglées à l'aide de la monnaie waterdavienne ou de celle d'un membre de l'Alliance des seigneurs. Si aucune loi ne vous contraint à payer les biens et services en monnaie waterdavienne, peser les pièces étrangères et vérifier leur pureté représente une telle corvée que de nombreux marchands et commerces au mode de paiement rapide (comme les omnibus ou les fiacres) n'acceptent que les pièces frappées à Waterdeep.

Bien que vous puissiez échanger votre argent contre de la monnaie waterdavienne auprès de n'importe quelle personne qui accepte cette transaction, ou l'Échiquier du Palais de Waterdeep ne demande pas de frais pour faire de même. La file d'attente peut cependant être très longue et vous devrez sûrement prendre rendez-vous, généralement pour le lendemain ou plus tard. Pour une transaction plus rapide, je vous recommande de vous adresser à n'importe quel membre de la guilde des fidèles Fondeurs et Potiers d'étain ou de la guilde des Joailliers. Les membres de ces deux guildes possèdent des balances d'une fiabilité incomparable et respectent les taux de change sanctionnés par les guildes.

Pensez bien à échanger vos taols et vos lunes portuaires avant de quitter la ville, car leur valeur diminue grandement hors de ses murs !

Les impôts et les taxes

Ainsi qu'il a été établi lors de la première année du règne du précédent Seigneur manifeste, Dagult Neverember, Waterdeep collecte un impôt mensuel auprès de tous ceux qui vivent dans ses quartiers officiels. Cet impôt s'élève à 1 éclat par personne de plus de 10 ans et est collecté au porte-à-porte par des patrouilles de la garde municipale le dernier jour de chaque mois.

Ceux qui le désirent peuvent s'acquitter de la somme d'un unique dragon et recevoir un reçu qui les exempte de cet impôt pendant douze mois. Ils doivent cependant présenter ce reçu chaque mois devant les collecteurs d'impôt ou être redevables du règlement mensuel. Si la garde frappe à une porte et que personne ne lui ouvre, les collecteurs épinglent sur la porte un avis de passage indiquant une estimation du montant dû. Cette dette doit être réglée dans le mois qui suit auprès du magistère.

Quelqu'un qui n'a pas de résidence fixe en ville peut également se trouver imposé s'il rencontre les collecteurs dans n'importe quel bâtiment en ville, même s'il s'agit d'une auberge ou d'un lieu d'aisance. C'est pourquoi, si vous vous promenez en ville le dernier jour du mois, vous vous trouverez sûrement perdu dans une grande « foule d'imposables » composée des nombreuses personnes cherchant à éviter les collecteurs d'impôts.

Waterdeep remplit également ses coffres à l'aide d'autres taxes, comme celles qui suivent :

1 pointe par jour pour la location d'un étal au Marché

1 éclat (en plus de toute autre amende infligée) pour toute personne condamnée par un magistère et par chef d'accusation

1 dragon par moyen de transport quittant la ville, qu'il soit plein ou vide

5 dragons par navire qui apponte à Waterdeep (sauf pour les bateaux de la ville et les vaisseaux diplomatiques), collectés auprès du capitaine et correspondant à une durée d'appontage de 14 jours (cependant, tout navire qui quitte le port et revient pendant cette période doit une nouvelle fois s'acquitter de cette taxe quand il apponte)

En périodes de troubles, des taxes directes peuvent également être prélevées :

Une **taxe d'incendie** (généralement 1 dragon par maisonnée), demandée à chaque fois qu'un incendie détruit une portion importante de la ville

Une **taxe de muraille** ou taxe de port (généralement 1 dragon par maisonnée), demandée afin de payer toute réparation ou extension de ces éléments

Une **taxe de lance** collectée pour payer les mercenaires engagés par la ville en cas de besoin (généralement 1 éclat par maisonnée tous les dix jours jusqu'à ce que les Seigneurs la révoquent)

Monnaie de Waterdeep

Vous trouverez ci-dessous des représentations des pièces de monnaie utilisée en ville. Ces dessins ne sont pas à l'échelle.



Pointe
Pièce de cuivre de la taille d'un ongle (1 pointe = 1 pièce de cuivre commune)



Éclat
Pièce d'argent, légèrement plus petite qu'une pointe (1 éclat = 10 pointes)



Taol
Pièce de laiton, d'environ 5 centimètres de côté, percée d'un trou assez grand pour y glisser une pointe (1 taol = 200 pointes)



Dragon
Pièce d'or, moitié plus grosse qu'une pointe (1 dragon = 100 pointes)



Soleil
Pièce de platine, deux fois plus grande qu'une pointe. (1 soleil = 1 000 pointes)



Lune portuaire
Croissant de platine serti d'électrum, long d'environ 7,50 centimètres et percé d'un trou assez grand pour y glisser une pointe (1 lune portuaire = 5 000 pointes)

Se déplacer en ville

Le meilleur moyen de découvrir la ville et ses splendeurs reste encore la marche à pied. Cela étant, si vous êtes arrivé avec votre propre mode de locomotion, que le climat n'est pas clément ou que, pour une autre raison, vous devez emprunter les routes, il est bon de savoir ce qui suit.

Le trafic routier et les déplacements

Waterdeep est une cité aux larges boulevards bruissant de circulation. Toute la journée et pendant une bonne partie de la nuit, une quantité impressionnante de chariots, charrettes, chevaux et poneys, de boquets, de fiacres et des fameux omnibus de Waterdeep (dont il sera question un peu plus bas) affluent dans les grandes artères. Heureusement, la plupart de ces voies sont flanquées de trottoirs pavés qui permettent aux piétons de circuler, et les avenues les plus larges sont souvent séparées en deux voies par des terre-pleins, qui représentent un îlot de sécurité pour les individus qui traversent le flot de véhicules.

La circulation à Waterdeep est dictée par l'agencement centenaire de la ville. Waterdeep se dresse sur un plateau adjacent à une longue montagne, qui protège une bonne partie de la ville contre la mer. Dans le tiers sud de la ville, là où le terrain descend en pente vers le port, se trouvent les deux axes nord-sud principaux : La Grand-Route et la voie du Dragon. Ces deux avenues convergent en deux endroits : à la Croisée des chemins, à proximité de la porte Sud, et au cœur du quartier Marchand, là où la ville est la plus étroite, entre le Château de Waterdeep, qui se dresse sur un promontoire rocheux, et les murs de la Cité des morts. L'avenue commune se sépare au nord en deux grands boulevards : la Grand-Route, qui continue son chemin en direction du septentrion, et l'avenue de Waterdeep, qui bifurque à l'ouest en direction du Palais de Waterdeep (à ne pas confondre avec le Château de Waterdeep qu'elle longe). Au cœur de la ville, six boulevards partent au nord depuis l'avenue de Waterdeep, jusqu'à la voie qui fait le tour du Marché. De l'autre côté du Marché, cinq nouveaux boulevards repartent en direction du nord.

Ces boulevards, auxquels il faut ajouter la rue du Dauphin chantant dans le quartier Maritime, sont les artères majeures de la ville. C'est là que le trafic routier est le plus chaotique, mais également là que vous aurez le plus de chances de trouver des fiacres ou des omnibus. La majorité des autres rues de la ville la traversent d'est en ouest, mais quelle que soit leur direction, la circulation y est moins dense et il est moins dangereux de traverser.

Les plaques de rues

Grâce à la guilde des Écrivains publics, Scribes et Clercs, Waterdeep a développé la remarquable coutume de nommer ses rues, et même de nombreuses ruelles et cours. Le mode d'identification varie d'un quartier à l'autre (plaques de laiton, de pierre gravée, ou de bois peint), mais vous pouvez généralement trouver le nom d'une rue à chaque coin d'une intersection, à environ 3,50 m du sol. Le nom de la rue dans laquelle vous vous trouvez sera ainsi indiqué sur le mur le plus proche de vous, et celui de la rue qui la croise juste après le coin. Une idée de génie !

Les monuments

Le fier mont Waterdeep constitue un excellent point de repère pour s'orienter en ville. Sa silhouette se détache clairement dans le ciel à l'ouest et son versant opposé plonge directement dans la mer. De cette montagne se détache un éperon rocheux qui saille dans les terres et c'est sur la pointe orientale de celui-ci que se dresse le Château de Waterdeep. Si vous pouvez apercevoir ces points de repère, vous ne devriez pas avoir de mal à vous orienter. Le pic de la montagne surplombe le tiers sud de la ville, près du port. La Cité des morts se situe à l'opposé de la crête nord du mont Waterdeep. Si vous suivez cette dernière, vous arriverez jusqu'au champ du Triomphe, le grand colisée de la ville.

Vous pouvez également vous orienter à une échelle plus locale à l'aide de l'une des titanesques statues vivantes de Waterdeep, maintenant immobiles. Haut de huit étages et deux fois plus grand que n'importe quel bâtiment à proximité, l'Honorable Chevalier monte la garde dans un pâté de maisons situé entre la rue de l'Escargot et la voie du Dragon. Il se trouve presque à la jonction de quatre quartiers et il peut ainsi vous donner une idée de l'endroit où vous vous trouvez. S'il se trouve au sud et à l'ouest de vous, c'est que vous êtes dans le quartier Marchand. Au nord et à l'ouest ? Vous êtes dans le quartier Sud. Au sud et à l'est ? Au quartier du Château. Au nord et à l'est ? Le quartier des Docks, bien sûr.

Les agents de circulation

Quand la circulation est particulièrement dense et dans les endroits les plus embouteillés (comme la grande route ovale entourant le Marché), vous aurez sûrement l'occasion d'apercevoir un membre du guet faire l'agent de circulation. Ces agents indiquent aux véhicules qu'ils peuvent circuler à l'aide de petits drapeaux bleus, ou qu'ils doivent s'arrêter à l'aide de drapeaux jaunes. On les entend souvent utiliser leur sifflet. Quand vous entendez ce bruit, regardez en direction de l'agent afin de voir s'il s'adresse à vous. Si vous ne le faites pas, vous risquez non seulement d'avoir un accident, mais aussi de vous faire arrêter.

Les omnibus

Ces grands véhicules sont, je crois, véritablement propres à Waterdeep. Ils ont été inventés par des exilés lantanais au cours du siècle dernier. Il s'agit d'une sorte de grand carrosse vitré dont l'intérieur abrite plusieurs rangées de bancs, et sur le toit duquel se trouvent des sièges supplémentaires. Le chauffeur est assis au niveau du toit, ce qui lui donne un point de vue privilégié sur la circulation alentour et lui permet de voir les autres chauffeurs d'omnibus. Vous pouvez entrer dans ces véhicules par l'arrière quand ils s'arrêtent ou ralentissent assez pour pouvoir le faire en toute sécurité.

Un contrôleur se tient à l'arrière du bus, juste à l'entrée, et récupère le prix de la course (généralement entre 2 et 4 pointes). Vous pouvez faire le trajet à l'intérieur ou grimper l'escalier en colimaçon qui se trouve à l'arrière du véhicule pour vous asseoir sur le toit. La plupart des omnibus suivent les axes principaux nord-sud, mais certains font le tour du Marché et quelques-uns empruntent les plus petites rues à l'est et à l'ouest, dans des zones plus rustres. Soyez prudent, car quand les omnibus sont bondés (quand il pleut, qu'il neige, ou à l'occasion d'un événement au champ du Triomphe), les tire-laine sont ravis.

Les fiacres

Si vous souhaitez vous déplacer avec un certain confort tout en restant maître de votre destination, faites un vigoureux signe de la main et appelez n'importe quel conducteur de fiacre qui n'a pas encore de passager. Chacun de ces beaux véhicules noirs à deux roues permet d'accueillir confortablement deux voyageurs (ou quatre si vous vous êtes minces ou que vous vous connaissez très bien) installés face à la route. Le conducteur du fiacre est assis en hauteur à l'arrière du véhicule et il dirige l'attelage à l'aide de longues rênes et d'un fouet à long manche. Le prix de la course doit être fixé et réglé avant le voyage, mais le prix dépasse rarement une demi-douzaine d'éclats.

Les imperturbables Waterdaviens

Les habitants de la Cité des splendeurs sont réputés pour leur flegme. Un Waterdavien vous informera calmement de ce qu'il ressent en guise d'avertissement. C'est pourquoi vous entendrez des gens expliquer calmement « Je ne trouve pas cela amusant, mon ami », avant de montrer leur colère. Certains visiteurs font l'erreur d'interpréter cette attitude comme de la couardise ou de l'ignorance (« Il était trop stupide pour comprendre que j'étais en train de l'insulter ! »). En général, ceux qui font cette erreur ne tardent pas éprouver tour à tour de la surprise puis des regrets.

De même, les Waterdaviens s'effrayent rarement, sauf s'ils se trouvent confrontés à de la magie ou des monstres. Ainsi, un guerrier arrogant qui menace des citoyens a de grandes chances d'avoir pour toute réponse des regards calmes, voire moqueurs. « Les seuls mortels que craignent les Waterdaviens sont une poignée de magiciens instables et les Seigneurs », explique régulièrement Durnan aux personnes surprises par la nonchalance dont font preuve les habitués du Portail Béant vis-à-vis de l'accès à Undermountain ouvert dans l'établissement. « Et encore, c'est seulement s'ils ont eux-mêmes causé la colère des personnages en question. »

Les carrosses

Les personnes bien nanties ou qui veulent voyager luxueusement pendant une journée peuvent louer un carrosse. Ces voitures sont souvent aménagées aussi richement que celles que possèdent les nobles. Jusqu'à 8 personnes peuvent ainsi voyager de concert dans ces véhicules capitonnés de soie. Les prix et les services associés varient, mais en général, ils incluent la location du carrosse et de son conducteur, ainsi que de tout serviteur ou garde associé pour une journée complète.

Se déplacer en hiver

Les Waterdaviens restent souvent à l'intérieur lors des mois les plus froids, particulièrement s'il pleut ou s'il neige. Le flux de marchandises et de voyageurs qui se rendent en ville se tarit pendant l'hiver et, en conséquence, la circulation est moins importante et les omnibus et les fiacres se font plus rares. Heureusement, la Confrérie des Conducteurs de chariots et de carrosses collabore avec la guilde des Charrons et la guilde des Constructeurs de chariots et de carrosses afin de convertir certains fiacres et omnibus en traîneaux, afin qu'ils circulent même quand la météo est exécrable.



La noblesse

Vous croiserez peut-être en ville des diplomates nains du Gauntlgrym, des satrapes de l'Amn, des duchesses du Tethyr ou des barons des Nordiques, mais les nobles que vous devez connaître sont ceux qui vivent ici même. Soixante-dix-huit lignées nobles vivent à Waterdeep et bon nombre d'entre elles ont des ancêtres qui étaient déjà présents lors de la fondation de la ville. De nombreux livres ont été écrits sur ces familles (sur leurs réussites et leur place dans le maillage de richesse et de mécénat qui régit les activités des nobles), ce livret n'a donc pas vocation de vous informer à ce sujet. Je peux cependant entreprendre de vous expliquer comment reconnaître les nobles et interagir avec l'élite.

Repérer un noble

Les nobles de Waterdeep ont le droit de porter des armes. Dans le Code pénal de la ville, cela ne signifie pas simplement la possibilité de porter eux-mêmes des armes, mais également d'avoir à leur service jusqu'à soixante-dix soldats équipés. Ces soldats portent toujours la livrée de la maison qu'ils servent ainsi que ses armoiries, un signe héraldique souvent représenté sur un bouclier, une broche sur un manteau, ou fixé sur un casque. Si d'autres individus, y compris des dignitaires étrangers, reçoivent l'autorisation d'employer des gens d'armes, ils ne peuvent pas en recruter plus de seize, et les lois interdisant de se faire passer pour des gardes au service de la noblesse signifient que ces mercenaires et gardes du corps sont souvent vêtus plus simplement afin de ne pas être confondus avec les membres de la suite d'un noble. Ainsi, le premier indice permettant d'identifier un noble sera un grand nombre de soldats armés et en uniforme.

De nombreux nobles, particulièrement les jeunes en quête de divertissements, se déplacent cependant sans gardes ou seulement en compagnie d'autres nobles. Dans ce cas, la déférence que les gens auront envers ces personnes vous permettra de déterminer que vous êtes en présence de membres de la noblesse. Faites comme eux et tout devrait bien se passer.

Avant tout, soyez courtois. Quand vous savez que vous vous adressez à un noble, employez toujours « seigneur » ou « dame ». Il est d'usage de saluer un noble qui arrive ou part d'une brève révérence ou d'un hochement de tête. L'obséquiosité et la servilité sont des comportements que les Waterdaviens méprisent, mais évitez également de vous montrer trop familier, prétentieux ou irrespectueux en présence d'un noble. Bien que cette attitude ne soit pas considérée comme criminelle et que l'interdiction des duels empêche les nobles de s'en prendre directement à la personne qui les a offensés, les familles de l'aristocratie waterdavienne ont une grande sphère d'influence en ville, parfois là où on ne le soupçonne pas. Cette sphère s'étend parfois dans des pays lointains comme le Calimshan ou le Cormyr. Soyez assuré que si vous offensez un noble, il n'est pas près de l'oublier ou de le pardonner.

Si vous n'êtes pas certain du statut de quelqu'un, vous pouvez vous adresser à cette personne comme « saer » si c'est un homme ou « gente dame », si c'est une femme. Aucun de ces deux termes n'est offensant et un noble vous corrigera généralement poliment en vous indiquant son titre véritable.

Les nobles et le mécénat

Les nobles de Waterdeep se font mécènes et investisseurs de toutes sortes d'entreprises en ville et à l'étranger, et dans toutes sortes d'arts. Ils subventionnent ainsi des fêtes, des compétitions au champ du Triomphe, l'entretien de temples et d'autels waterdaviens, des projets municipaux, des événements de guilde et des actions caritatives, comme les obsèques de personnes non identifiées. Quelles que soient les raisons qui motivent ces actions, celles-ci leur gagnent la loyauté et le respect de ceux qui bénéficient de leurs largesses.

Il est considéré comme une insulte que de demander le mécénat d'un noble sans lui avoir été présenté, il faut donc auparavant se lier avec quelqu'un à son service ou dans son cercle d'influence. Cela ne garantit pas votre succès pour autant et vous pourrez passer du temps et dépenser de l'argent afin de gagner les faveurs d'une connaissance d'un noble qui profitera simplement de la situation ou ne sera pas d'une grande aide, pour une raison ou une autre. Je vous conseille plutôt de réaliser quelque chose qui attire l'attention, quelle que soit votre vocation, afin qu'une famille finisse par s'intéresser à vous.

Connaître les activités d'un noble

Pour citer de nouveau mon querelleur ami des Vaux, « Avant de parader au milieu de la basse-cour, mieux vaut apprendre à connaître les autres coqs ». Cet aphorisme pittoresque s'applique tout à fait aux activités de la noblesse car quand vous interagissez avec un noble, vous entrez également en contact avec l'ensemble de sa famille, ainsi que son réseau d'associés et d'alliés commerciaux. Cela peut vous mettre dans des situations délicates si vous n'avez aucune idée des personnes avec qui il est associé.

Un peuple merveilleux

Quand vous vous trouvez dans une ville animée, vous avez des chances de croiser un merveilleux éventail de gens. Votre oreille résonne de langues qui vous sont complètement étrangères et vos narines frémissent à l'odeur de plats aussi délicieux qu'étranges. Waterdeep est la ville idéale pour profiter de tels plaisirs et, rapidement, vous vous serez familiarisé avec l'étrange et lié d'amitié avec l'étranger.

Le peuple de Waterdeep est l'une de ses plus grandes splendeurs. La mode, l'attitude, l'amour... tout cela y est pratiqué avec un art et un enthousiasme que l'on trouve rarement ailleurs. Il suffit de vous rendre à une salle de fêtes ou d'assister à un festival pour s'en rendre compte ! Ne manquez pas non plus les artistes qui se travestissent et régalent leur audience de leur humour et de leurs chansons. Fabuleux, ce mot suffit à peine à décrire ces divertissements, surtout quand ils les agrémentent d'une pointe de magie.

La ville est également refuge pour tous ceux qui ont leur propre définition de ce qu'est un homme ou une femme, ou qui transcendent les genres à la manière des dieux, ainsi que ceux qui choisissent de se redéfinir entièrement. Quelle confiance ! Je ne me lasse jamais d'en être témoin. J'ai croisé des individus à Waterdeep dont les vies sont plus magiques que toutes les merveilles que permettent les sorts.

Les guildes et la Loi des guildes

Waterdeep abrite plus de quarante guildes qui y interviennent dans tous les aspects du quotidien. Virtuellement toutes les professions sont associées à une guilde et il est difficile de trouver un citoyen qui ne soit pas directement affilié à une ou plusieurs d'entre elles, ou qui ne travaille pas pour quelqu'un qui l'est. En tant que visiteur, vous devez en avoir conscience, afin de ne pas enfreindre la « Loi des guildes ». Techniquement, la Loi des guildes ne fait pas partie du Code pénal de Waterdeep, mais les guildes sont mentionnées dans les plus vieux documents légaux de la ville écrits par Ahghairon en personne, et les citoyens ont généralement le bon sens de se plier à ces lois.

Les guildes prennent leurs lois très au sérieux, tout comme le font les membres du guet et les magistères. Si vous bafouez les traditions d'une guilde, attendez-vous à être la cible de démonstrations publiques de dédain, mais également à recevoir la visite d'un gardien de la loi. Par ailleurs, de nombreuses guildes possèdent leur propre code concernant les accusations, procès et punitions, comme :

- Un membre de la guilde des Boulangers qui vend du pain mal façonné sera aspergé d'eau puis couvert de sa propre farine.
- Si quelqu'un interrompt un membre de la guilde des bouffons, cet offenseur sera moqué en public par au moins quatre membres de la guilde pendant quatre jours.
- Tout navire qui décharge sa cargaison sans supervision ou aide de membres de la guilde des bateliers verra sa cargaison confisquée ou jetée dans l'eau du port.

Pour ne rien arranger, les codes de nombreuses guildes se mêlent les uns aux autres. Ainsi, à Neverwinter, si vous voulez construire un bâtiment, il vous suffit d'acheter le terrain et d'embaucher des travailleurs pour bâtir l'édifice. À Waterdeep, il faut d'abord consulter la guilde des Cartographes et Géomètres lors du choix du terrain, puis l'engager pour dessiner ou approuver le plan de construction. La guilde des Plombiers et Excavateurs doit alors dégager et préparer le site avant que vous puissiez engager des membres de la guilde des Charpentiers, Couvreurs et Plâtriers afin de construire la structure qui vous intéresse.

Mais le travail ne sera pas considéré comme achevé tant que les membres de la guilde des Graveurs fins et de la guilde des Tailleurs de pierre, Maçons, Potiers et Fabricants de tuiles n'auront pas dessiné et confectionné les décorations de bois, de pierre ou de céramique, et que l'ordre très attentif des Forgerons de talent n'aura pas forgé et installé les gonds des portes. Si le bâtiment doit être relié aux égouts ou à une arrivée d'eau municipale, vous devrez de nouveau faire appel à la guilde des Plombiers et Excavateurs pour réaliser ces travaux. Vous avez prévu d'installer des fenêtres vitrées ? Vous devez pour cela vous adresser à la guilde des Souffleurs de verre, des Vitriers et des Fabricants de lunettes.

Si vous venez faire des affaires en ville qui ne consistent pas seulement à acheter des biens ou des services, je ne saurais trop vous recommander de vous adresser à un notaire local afin qu'il vous aide à vous y retrouver dans les diverses procédures. Il n'existe aucune guilde de notaires, faites donc preuve de prudence et choisissez quelqu'un qui vous a été recommandé par des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Pour des informations détaillées sur les règles régissant une guilde, adressez-vous à un employé du siège de celle-ci ou à un membre haut placé dans sa hiérarchie.

Cela dit, sachez qu'il n'est pas illégal d'exercer une profession régie par une guilde sans être affiliée celle-ci. Les membres d'une guilde n'ont en effet aucun moyen légal d'interférer avec l'activité de quelqu'un qui choisit de ne pas rejoindre leur organisation. Cependant, si vous décidez d'exercer votre activité en restant indépendant, cela finira par se savoir et vous découvrirez que les membres des différentes guildes refuseront de faire affaire avec vous. Dans la mesure où ce groupe rassemble virtuellement toutes les personnes vendant des produits de première nécessité ou offrant un logement contre paiement, ceux qui tardent à rejoindre une guilde voient généralement bien vite tous les avantages qu'ils ont à s'affilier.

Waterdeep pendant la nuit



Les quartiers de Waterdeep

Les nouveaux venus se trouvent souvent déconcertés par l'importance que les Waterdaviens accordent à leurs quartiers. Dans d'autres villes, comme la Porte de Baldur et Neverwinter, les quartiers sont délimités par des rivières ou des murs. À Waterdeep, il suffit de traverser une rue pour changer de quartier, ce qui ne manque pas d'amuser les conducteurs de fiacre quand un touriste ignorant leur demande de les emmener dans un quartier adjacent.

Chaque quartier possède sa propre histoire, ses légendes et ses traditions, basées sur les célébrités qui y ont vécu, les événements heureux ou malheureux qui s'y sont déroulés, et toutes les curiosités qui y ont encore cours. Par exemple, dans le quartier du Château, les enfants (et parfois certains adultes) traversent l'allée d'Asmagh à cloche-pied. Pourquoi ? Asmagh était un apothicaire qui a empoisonné de nombreux patients et les a enterrés debout sous l'allée sous couvert de la nuit. Il a fini par être démasqué et on raconte qu'on a découvert près de quatre-vingts corps sous les pavés de la ruelle. Un siècle s'est écoulé depuis, mais les enfants qui traversent l'allée chantonnent toujours : « Des sauts pour les trous, des sauts pour les morts, sauter sur les dalles, sauter sur leurs têtes ». Si vous vous promenez sur la voie du Guerrier ou la rue de l'Argent, vous pourrez entendre les cris ravis des enfants qui s'adonnent à ce jeu. N'hésitez pas à essayer vous-même.

Parler comme un Waterdavien

Il faudrait un livre entier pour faire la liste des nombreux idiomes et expressions argotiques utilisés par les Waterdaviens, je ne vous en présenterais donc qu'une poignée qui risque sinon de vous mystifier.

« Amateur, mais pas maître » et « Pas de maîtrise sur le feu ».
Ces idiomes datent de l'époque d'Ahghairon qui, quand il commençait juste d'étudier la magie, disait humblement : « Je ne suis pas un magicien. Je ne suis qu'un amateur, pas un maître de la magie. Je ne suis pas habité de la flamme qui fera de moi un maître. » Ces deux phrases sont maintenant utilisées comme des expressions de fausse modestie appliquée à n'importe quel art ou compétence et plus seulement la magie.

« Parle-beaux », « poings-vifs », « brutelames » et « lames-de-venelles »
Ceux qui s'enorgueillissent de leurs compétences martiales, mais se font petits au moindre signe de violence ou ne possèdent pas les capacités dont ils se vantent sont appelés des « parle-beaux ». Leurs opposés waterdaviens sont les « poings-vifs » (n'importe quel butor qui recourt facilement à la violence), les « brutelames » (des mercenaires endurcis au combat et embauchés comme gros bras) et les « lames-de-venelles » (les braqueurs et les voleurs).

« Long voyage » et « Dernier voyage »
Pour un caravanier, un bouvier ou un fermier qui cultive les terres autour de Waterdeep, ainsi que pour tous les Waterdaviens qui montent à cheval pour le sport, le loisir, la chasse ou qui pratiquent la fauconnerie, la fin de l'après-midi s'appelle le « long voyage » et le crépuscule le « dernier voyage ».

« Qui est le plus grand voleur ? »
Tuezaera Hallowhand était une célèbre monte-en-l'air waterdavienne qui opérait dans les années 1200 CV et dont la disparition soudaine laisse supposer une mort violente. Lors d'un cambriolage chez un magicien, elle écrivit sur son mur à l'aide d'un doigt trempé dans le vin rouge favori du lanceur de sorts : « J'emporte des objets. Vous emportez la liberté avec vos sorts. Qui de nous deux est le plus grand voleur ? » Les Waterdaviens utilisent maintenant cette phrase dans toutes sortes de discussions dès qu'ils comparent deux injustices.

« Que te dit ton miroir ? » ou « Tu lances sans penser ? », ou encore « Tu prends sans apprécier le coût ? Alors, tu n'es rien ! »
Laeral Silverhand, lorsqu'elle était encore la dame Mage de Waterdeep, mariée à Khelben « Bâton Noir » Arunsun, tança un jour publiquement un magicien de l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs à l'ambition démesurée en lui tenant ce langage : « Si je lance des sorts sans penser aux conséquences, je ne suis rien. Si je prends des vies sans en apprécier le coût, je ne suis rien. Si je profite de la nuit pour voler sans être témoin des visages dévastés au petit matin, je ne suis rien. Si je passe des décrets comme un roi, mais n'assume pas les autres responsabilités qui incombent au trône, je ne suis rien. Et si je fais toutes ces choses au nom de l'ordre Vigilant, je suis moins que rien. Que te dit ton miroir ? »

Cette tirade méprisante a survécu et est encore, après un siècle, citée presque quotidiennement.

Ces histoires et traditions confèrent à chaque quartier une culture qui lui est propre, aussi marquée que les distinctions de classe ou de richesse. Cela dit, rien ne pousse les Waterdaviens à se réclamer de leur quartier autant que les festivals et les compétitions sportives. En effet, presque toutes les courses ou les parades qui se déroulent à Waterdeep font l'objet d'une compétition entre quartiers qui s'inscrit dans le cadre des festivités. Les commerces et les maisons affichent alors les couleurs de leur quartier tandis que les habitants promènent leur mascotte en entonnant des chants enjoués célébrant l'endroit où ils vivent. Si vous restez dans la ville ne serait-ce qu'un mois, vous verrez à coup sûr l'une de ces démonstrations d'esprit civique.

Le quartier Maritime

Le quartier Maritime se dresse fièrement sur les hauteurs qui dominent l'ombre que projette le mont Waterdeep au crépuscule. Les riches et les puissants (ou ceux qui veulent qu'on les considère comme tels et ont les moyens de payer le loyer) résident ou mènent leurs affaires ici. Quand les seigneurs de guerre et les pirates du jeune village de Waters Deep eurent gagné assez d'or, ils construisirent des forteresses dans ce qui était encore des champs d'herbes ébouriffées par les vents marins. On voit encore les traces de ces premiers châteaux dans les demeures palatiales des familles nobles du quartier Maritime. Si vous voulez admirer ces demeures éblouissantes cachées derrière leurs hautes enceintes et jardins, rendez-vous à l'intersection de la rue du Diamant et de la rue Delzorin, juste à côté de la maison des Merveilles de Mystra et contentez-vous de regarder alentour.

Le quartier Maritime a pour couleurs le bleu et l'or et sa mascotte est un lion de mer, une combinaison fantasque de poisson et de félin. Selon une légende aussi tenace que fausse, la fameuse porte du Lion du champ du Triomphe serait la gueule béante d'un lion de mer. Cependant, les plans établis pour construire la porte contredisent clairement cette hypothèse et sont visibles dans la maison des Cartes, le siège de la guilde des Cartographes et Géomètres, située dans le quartier du Château.

Les lieux incontournables du quartier Maritime commencent bien entendu par le champ du Triomphe, juste en face de la non moins remarquable maison des Héros, le plus grand temple de la ville. Dédiés à Tempus, ses grands halls sont destinés à célébrer les champions martiaux et sportifs de la ville. Les vainqueurs des compétitions interquartiers défilent ici après leurs victoires et arrivent généralement portés sur les épaules des spectateurs ou transportés au-dessus de leur tête sur les mains tendues de la foule. C'est un événement à ne pas manquer.

Ne passez pas non plus à côté de la maison des Merveilles. Il s'agit probablement du plus splendide temple dédié aux dieux de la magie (dont Mystra est la plus brillante représentante, bien entendu) au monde. Votre attention sera



Une justice rapide

sûrement attirée par ses tours décorées, ses mosaïques rutilantes et son étalage de magie, mais ne ratez pas les humbles violettes qui poussent au milieu de toute cette ostentation. Ces délicates fleurs étaient les préférées d'Ahghairon et, en souvenir de lui, il s'en trouve dans tout le temple.

Le quartier compte deux autres temples impressionnants, mais pour d'autres raisons. La splendide maison de la Lune possède la plus haute tour de tous les temples de la ville. En toute saison, les prêtres de Séluné se réunissent à son sommet, à plus de vingt mètres du sol pour se baigner dans l'éclat lunaire. La maison des Mains inspirées, dédiée au dieu Gond, est quant à elle un lieu moins paisible. C'est en effet ici que tous les grands esprits innovants de la ville se réunissent pour inventer et expérimenter, et vous y verrez de tout, des machines volantes aussi bien que des gonds de porte renforcés. Ne vous attendez cependant pas à trouver un musée empli de merveilles comme celui de la Porte de Baldur. Ici, « la dévotion est synonyme de travail », ainsi que tous ceux que vous croiserez vous le rappelleront sûrement.

Si vous voulez que la chance vous sourie, vous devriez sûrement vous rendre à la tour de la Chance, un temple dédié à Tymora. La « tour » en question est en réalité un atrium couvert d'un toit de verre ingénieusement soutenu par de nombreux piliers. Sous ce toit se trouve une sculpture en bronze représentant une version miniature de Tymora, sous la forme d'une jeune fille rieuse en train de bondir du haut d'une étonnante fontaine. Pour lui rendre hommage et faire un vœu, empruntez le chemin menant à la fontaine et lancez une pièce à Tymora. Si vous réussissez à la faire atterrir dans sa main tendue, c'est sûrement que vous avez ses faveurs.

Si, au cours de votre visite, vous avez besoin de vous rafraîchir ou de vous refaire une beauté en prévision d'une rencontre importante ou d'une nuit en ville, rendez-visite aux adorateurs de Sunie au temple de la Beauté. Ses bains publics en marbre et ses salons couverts de miroirs ouvrent avant l'aube et ferment après la tombée de la nuit. Si les services proposés ici sont gratuits, tout comme les avis et l'aide apportés par les nombreux et agréables acolytes du temple, les dons sont tout de même encouragés.

Dans le quartier Maritime se trouvent également deux parcs qui méritent le détour. Les Autels de la nature, à un pâté de maisons seulement de la tour de la Chance, sont de resplendissants jardins dédiés à des dieux de la nature comme Mailikki et Silvanus. Ce parc est cependant réservé aux résidents du quartier Maritime. Vous pourrez tout de même apercevoir, entre les barreaux de fer de l'enceinte, les superbes autels, les statues et les fontaines qu'il abrite. Le jardin des Héros est le seul espace vert de la ville ouvert au public en dehors de la Cité des morts. Il se trouve cependant à l'extrémité nord du quartier Maritime et il accueille donc très peu de visiteurs, ce qui est désolant, car les remarquables statues qui agrémentent ce jardin verdoyant représentent des personnages importants de l'histoire de la cité.

J'hésite à vous parler d'un autre site du quartier Maritime dont je ne vous révélerai pas l'emplacement, pour des raisons qui vous seront bientôt évidentes. Il se trouve dans le quartier Maritime une maison sans porte ni fenêtres. Vous ne pouvez pas la voir depuis la rue et ceux qui vivent dans son voisinage refusent d'en parler. Vous saurez que vous en approchez quand vous apercevrez des carreaux bleus sur le sol et les murs des rues. Si vous les suivez, ils vous mèneront jusqu'à une allée qui s'engouffre sous les maisons avoisinantes. À la nuit tombée, ces carreaux luisent légèrement d'une bioluminescence bleutée. Plus d'un chemin mène à l'allée Bleue, ainsi qu'elle est surnommée, mais bien peu

permettent de la quitter. La plupart des gens qui y pénètrent n'en reviennent jamais. Si vous voyez des carreaux bleus, faites demi-tour et éloignez-vous avant qu'il soit trop tard.

Le quartier Nord

De nombreux nobles vivent dans le quartier Nord, dont l'atmosphère est plus paisible que celle du quartier Maritime. Malgré la présence de tavernes et de boutiques répondant à toute une gamme de goûts et d'envies, la réserve et la politesse semblent être de mise. La plupart des rues sont bordées de rangées de maisons habitées par des familles prospères de commerçants, d'investisseurs ou de fonctionnaires. Ils sont tous assez riches pour employer un domestique ou deux, ou s'efforcent en tout cas de donner cette apparence.

Afin de profiter au mieux de l'atmosphère du quartier Nord, rendez-vous là bas juste avant l'aube, achetez un journal, puis installez-vous à la terrasse d'un café qui vous donne une vue dégagée d'une rue. Observez maintenant le quartier s'éveiller doucement autour de vous. Au départ, tout sera tellement silencieux que vous pourrez entendre, à une rue de distance, une habitante entrouvrir sa fenêtre pour aérer sa chambre avant de s'éclaircir la gorge. Puis les premiers oiseaux vont se mettre à chanter et, peu après, vous entendrez puis verrez arriver les omnibus convoyant les domestiques. Ces employés ne vivent pas sur place comme c'est le cas dans les maisonnées nobles, ils sont engagés pour venir à la journée. La plupart d'entre eux viennent de quartiers moins fortunés de la ville. Ils apportent leurs propres outils et sont vêtus de leurs habits habituels : les blanchisseurs et les cuisiniers sont en blanc, les ramoneurs et le personnel de ménage en noir, les valets et les gouvernantes en gris, les jardiniers en vert et les précepteurs en bleu.

Alors même que ces domestiques se dispersent pour venir frapper aux portes de leurs employeurs et commencer leur journée de travail, les habitants du quartier quittent quant à eux les lieux, disent au revoir à leur moitié et leurs enfants, puis s'éloignent dans un bruit de pas déterminé sur le trottoir ou dans le cliquetis des roues d'un fiacre. Pendant une petite heure, le quartier Nord bruisse de vie, avant de retomber dans le silence jusqu'à la fin de l'après-midi, et le ballet recommence à l'envers, quand les résidents reviennent du travail et que les domestiques rentrent à leur tour chez eux.

L'endroit le plus animé et peut-être le plus charmant de tout le quartier est Veillefalaise. Ici, le plateau sur lequel Waterdeep a été construite se termine par des falaises si hautes et escarpées que l'enceinte de la ville s'interrompt de chaque côté. Certaines des plus luxueuses résidences, tavernes et auberges de Waterdeep se dressent le long de cet espace ouvert et ont installé des terrasses et des balcons qui permettent de contempler le magnifique paysage rural à l'est de la ville. Pas besoin, cependant, de dépenser des sommes folles pour admirer ce paysage, car des chemins publics courant le long de la falaise donnent aux piétons toute liberté de profiter de la vue.

Les couleurs du quartier Nord sont le vert et l'orange, et sa mascotte une douce colombe blanche, représentée en plein vol. Les toits de nombreuses maisons du quartier Nord sont dotés de colombiers et les grands vols de ces oiseaux qui tournoient dans le ciel de la ville à l'aube et au crépuscule sont un vrai plaisir pour les yeux.

Les grands temples de Waterdeep

Dieu ou dieux	Nom du temple	Emplacement
Gond	Maison des Mains inspirées	Quartier Maritime
Heaume	Hall de Heaume	Quartier Sud
Ilmater	Hospice Saint-Laupsenn	Quartier Nord
Lathandre	Tours de l'Aube	Quartier du Château
Mailikki, Silvanus	Autels de la nature	Quartier Maritime
Mystra	Maison des Merveilles	Quartier Maritime
Oghma	Source du Savoir	Quartier du Château
Séluné	Tour de la Lune	Quartier Maritime
Sunie	Temple de la Beauté	Quartier Maritime
Tempus	Maison des Héros	Quartier Maritime
Toutes les divinités	Maison des Mains bénies	Quartier Nord
Toutes les divinités elfiques	Temple de la Seldarine	Quartier du Château
Tymora	Tour de la Chance	Quartier du Château
Tyr	Palais de la Justice	Quartier du Château
Umberlie	Tour de la Reine	Plage

Le quartier du Château

Le quartier du Château est le cœur et l'esprit de Waterdeep, si ce n'est son âme. Il abrite les forces militaires de la ville, ses cours, son gouvernement, ainsi que le Marché, la plus grande place du marché de toutes les villes du Nord. Ce quartier englobe les quais réservés à la marine municipale dans le Grand Port ainsi que l'ensemble du mont Waterdeep, six statues vivantes, de nombreux temples et moult autres monuments.

Le Château de Waterdeep surplombe la ville depuis une falaise prolongeant la montagne, ses tours s'élançant à près d'une centaine de mètres dans les cieux. Les visiteurs sont souvent surpris d'apprendre que ce n'est pas là que résident le dirigeant de Waterdeep, ni les instances qui gouvernent la cité. Le château était et est toujours une redoute, le dernier lieu de repli si la ville venait à être attaquée. Pourtant, depuis plus d'un siècle, le dirigeant de Waterdeep réside dans le Palais de Waterdeep, également appelé le Palais de Piergeiron notamment par les personnes âgées et les citoyens qui bénéficient d'une longue espérance de vie (dont de nombreux elfes).

Bien qu'il ne soit pas aussi grand que le château, le palais est bien plus confortable et luxueusement décoré et il abrite de nombreuses pièces à même d'accueillir les assemblées et réunions des fonctionnaires, des maîtres de guildes et des nobles, ainsi que certaines procédures judiciaires. Si, pour une raison ou une autre, vous êtes invité (et je vous souhaite de ne pas y être forcé !) à rencontrer les Seigneurs masqués ou le Seigneur manifeste de Waterdeep, cette rencontre aura sûrement lieu dans la salle d'audience du palais. Vous pourrez alors admirer l'ancien et modeste trône sur lequel s'est assis Ahghairon, il y a bien longtemps.

Le quartier abrite de nombreux autres bâtiments dédiés aux affaires de la ville, dont plusieurs tribunaux pour les magistères et la caserne de la garde municipale. Il se trouve ici tant de constructions servant de bureau et de lieux de réunion aux entrepreneurs, notaires, éditeurs et autres qu'il s'agit du quartier possédant le moins de résidents.

En plus des six statues vivantes (dont nous parlerons plus tard dans ce recueil), on trouve là de nombreux monuments dignes d'intérêt. Il vous sera difficile de les voir tous en une journée, mais voilà ceux que je vous recommande en particulier.

La tour du Bâton Noir est un bâtiment noir et trapu comme une verrue dans ce quartier, par ailleurs plutôt joli. L'édifice est modeste, mais si vous l'observez pendant trop longtemps, vous vous trouverez sûrement pris de nausées et aurez l'impression d'être observé, comme si la tour vous fixait d'un œil invisible et plein de colère. Vous pensez peut-être que j'ai beaucoup d'imagination. Eh bien, allez-y, tentez l'expérience !

De l'autre côté de la montagne, près du port Naval, se trouve la demeure de Mirt. C'était autrefois une tour fortifiée et menaçante. Suite au retour de son propriétaire après une longue absence, elle a été redécorée avec des éléments architecturaux plus délicats et aux goûts du jour.

Mirt a beaucoup fréquenté Durnan, le propriétaire du Portail Béant. Ils sont descendus ensemble dans « le Puits », ainsi que l'on appelait l'entrée d'Undermountain dans les temps anciens. Il fut un temps où Waterdeep jetait ses criminels dans le Puits, les abandonnant à une mort horrible dans les donjons d'Undermountain. Durnan et Mirt ont non seulement pénétré volontairement dans ces donjons, mais ils en sont revenu les bras chargés de trésors. Les deux aventuriers ont recouru à la magie pour prolonger leur existence, mais leurs chemins se sont séparés. Mirt a continué sur la voie de l'aventure alors que Durnan a construit la taverne appelée le Portail Béant, juste au-dessus du Puits et maintenant, près de deux siècles plus tard, il fait payer l'accès à celui-ci. Ce n'est pas un mauvais moyen de délester les insensés de leur argent !

Les glorieuses tours de l'Aube, dédiées à Lathandre, forment l'un des plus beaux temples de Waterdeep, mais le Temple de la Seldarine, dédié à l'ensemble des dieux elfiques, rivalise avec elles. Pour une magnifique excursion de jour, empruntez la promenade du mont Mélodie, un tunnel qui traverse le mont Waterdeep et permet de se rendre à l'académie de musique et des arts de Nouvelle Olamn. Rendez-vous au Marché pour vous perdre dans une avalanche de couleurs, d'odeurs et de sons dans laquelle on pourrait se perdre pendant une décade. La Source du Savoir est certes un temple dédié à Oghma, mais également la plus grande bibliothèque publique de la ville. Vous pourrez y consulter des ouvrages de toute époque, mais toujours sous l'œil vigilant des prêtres du temple. En bref (du moins si je peux dire cela de cette section de l'enchiridion), le quartier du Château propose bien trop de splendeurs pour toutes les lister ici.

Les couleurs du quartier du Château sont le bleu et le pourpre et sa mascotte est un griffon, généralement représenté couleur or. Ces couleurs sont empruntées au drapeau de la ville et sont bien entendu une référence à la cavalerie du Griffon. Les champions du quartier viennent d'ailleurs souvent des rangs de la garde, de la marine ou de la cavalerie. Si ces compétiteurs ont bien souvent l'avantage lors des courses et des compétitions, leurs hordes de fans enragés sont naturellement bien moins nombreuses que celles des autres quartiers.

Le quartier Marchand

La fièvre des achats ! Ou l'envie insatiable de manger, manger, manger ! Ou de boire, boire, boire ! Ou d'un logement luxueux, de beaux arts ou de fêtes légendaires ! Le Marché qui se trouve dans le quartier du Château a beau être la plus grande place du marché de la ville, le quartier Marchand peut quasiment être considéré comme une ville-marché, facilement trois fois plus grande que le Marché.

Ce quartier bruisse jour et nuit d'activités, dans les rues ou dans les galeries qui longent les pâtés de maisons et font parfois jusqu'à quatre étages de haut. Les façades des bâtiments sont couvertes d'enseignes publicitaires, qui semblent rivaliser pour attirer l'œil des passants. On trouve là des boutiques spécialisées dans les gants, les chaussures, les parfums, les fleurs, les gâteaux, des tavernes, des cafés, des salons de thé, des auberges, des rangées de maisons, des pensionnats, des bureaux, des académies de danse, des épiciers, des vendeurs de poteries ou d'armures... tant que ce n'est pas illégal, vous

Le quartier du Château, majestueux, propre et bien protégé



trouverez votre bonheur dans le quartier Marchand. Cela dit, si vous cherchez quelque chose d'illégal, vous avez également de bonnes chances de le trouver ici. Par contre, faites preuve de discrétion. Le guet est très présent dans ce quartier, sous la forme de patrouilles, mais également d'officiers en civil.

Comme on pourrait s'y attendre étant donné l'activité qui s'y tient, de nombreuses guildes ont établi leur siège ici. La maison de la Lumière, le siège de la guilde des Fabricants de chandelles et Falotiers, est remarquable. Devant le bâtiment se trouve une montagne de cire de la taille d'une charrette, couverte de centaines de mèches allumées de jour comme de nuit, et sans cesse alimentée de nouvelles bougies. Dans le bâtiment, les plus belles réussites de la guilde sont exposées et vendues. Il ne s'agit pas seulement de bougies aux couleurs diverses, de lampes et de chandeliers, mais également de constructions de cire élaborées représentant toutes sortes de sujets : des personnages célèbres, des dragons, des bâtiments ou des formes abstraites, qui sont toutes d'impressionnantes bougies.

Les utilisateurs de magie devraient faire preuve de prudence à la cour du Taureau blanc. Il y a bien longtemps, cette place était une pâture pour le bétail et, un jour, un veau albinos est né ici. Le propriétaire du veau a alors construit la taverne du Taureau blanc, qui a prospéré pendant des années et a donné son nom à l'endroit. Vous ne trouverez cependant pas de taverne ici. Celle-ci a en effet disparu. Elle a été entièrement détruite lors d'un terrible combat magique opposant l'archimage Thongalar le Puissant au mage maléfique Shile Rauretilar accompagné de ses apprentis. Shile et ses apprentis ont péri au cours de la tempête de magie qui s'est déchaînée ici, mais la substance de la Toile a été déchirée et Azouth, le dieu des magiciens, a été forcé d'intervenir pour réparer les dégâts. On raconte que le dieu a recousu la Toile et la réalité, mais qu'un défaut subsiste dans leur tissu. Depuis, toute magie exercée dans la cour du Taureau blanc risque de présenter un dysfonctionnement. L'utilisation d'objets magiques et des sorts y a donc été proscrite.

Le quartier Marchand a pour couleurs le vert et le pourpre et pour mascotte la mimique. On raconte qu'au moment de choisir la mascotte des quartiers, le quartier Marchand a opté pour un coffre rempli d'or et est devenu immédiatement la risée des autres quartiers pour n'avoir pas choisi une créature. Depuis, tous les quatre ans, le quartier dévoile un nouvel objet comme mascotte en déclarant qu'il s'agit d'une mimique. Jusqu'à ce qu'il soit dévoilé, l'objet en question génère spéculations et rumeurs et, pendant les mois qui suivent, il devient l'occasion de farces dans tout Waterdeep. Ainsi, les gnomes des roches et les magiciens font apparaître des bouches illusoires dans des versions réelles de l'objet, les artisans confectionnent de magnifiques reproductions en pâtisserie ou en papier, qui ne résistent bien entendu pas à une utilisation normale si quelqu'un les prend pour l'objet réel, et ainsi de suite. Au moment où j'écris cet enchiridion, la mimique actuelle est une chope.

Le quartier Sud

Il s'agit du quartier Sud et non du quartier du Sud. Les Waterdaviens attachent de l'importance à cette distinction et si vous persistez à l'appeler le quartier du Sud, attendez vous à être repris ou considéré comme un imbécile. Ce nom ne lui vient pas seulement de son emplacement au sud de la ville, mais également des habitants venant des contrées méridionales qui se sont installés là pendant l'essor de la cité. Aujourd'hui, le quartier accueille toujours la majorité des marchands itinérants qui se rendent en ville et il se compose de nombreuses enclaves, pâtés de maisons ou rues habités par des Waterdaviens aux ancêtres venus d'autres royaumes.

C'est ici que vous pourrez déguster la meilleure nourriture halfeline, écouter les plus talentueux chanteurs de musique calishite et admirer les ouvrages nains les plus étonnants. Votre premier défi consiste cependant à découvrir où se trouvent ces merveilles. Le quartier Sud a longtemps été un quartier de travailleurs dont l'activité principale consistait à répondre aux besoins des voyageurs. Ses habitants ont donc pris l'habitude d'installer leur foyer et leurs commerces au-dessus des écuries ou autour des cours des auberges, à proximité des endroits accueillant les caravanes.

Les habitants du quartier Sud sont fiers de leurs ancêtres voyageurs et besogneux et vous ne serez donc pas surpris d'apprendre que leur mascotte est une mule. Les drapeaux qu'ils agitent lors des compétitions sont ainsi décorés d'une mule pugnace rampante sur champ de rouge et de blanc, des couleurs censées représenter le sang et les larmes versés par les habitants du quartier pendant leurs labeurs.

Le quartier n'abrite pas de monuments à proprement parler, mais vous ne devez pas passer à côté de la Sphère lunaire. Il ne s'agit pas d'un bâtiment, mais d'un événement qui se déroule à chaque pleine lune : un champ sphérique de lumière bleue apparaît au-dessus de la place appelée la cour Dansante. Toute créature qui pénètre dans la sphère se découvre capable de voler à l'intérieur de celle-ci par sa simple volonté. Cela fait des siècles que les Waterdaviens profitent de cela pour développer un style unique de danse aérienne. Ils ne se montrent cependant pas très accueillants envers les amateurs, sauf quand la pleine lune apparaît en plein jour.

Cela dit, même quand la lune n'est pas pleine, la cour Dansante vaut le détour car elle est adjacente à la salle de bal appelée la Danseuse de Jade. Lorsque la Sphère lunaire apparaît, des gens se jettent parfois audacieusement dans le champ de magie depuis le balcon de ce bâtiment de deux étages qui fait à la fois office de taverne, de salle de bal et d'auberge. Le lieu tire son nom d'une étrange danseuse qui se trouve à l'intérieur de celui-ci plutôt que de ceux qui dansent sur la place. La « Danseuse de Jade » est une statue de jade de 2,40 mètres de haut qui représente une femme et qui s'anime magiquement et danse pour les clients... et sert parfois de videuse. Elminster m'a informé qu'en dépit de son apparence délicate et de la légèreté de ses mouvements, la Danseuse de Jade est aussi puissante qu'un golem de pierre. Profitez donc du spectacle, mais attention à ne pas faire d'esclandre.

Le quartier des Docks

Longtemps considéré comme le quartier le plus dangereux de la ville, le quartier des Docks s'est fait voler ce titre par le quartier du Champ. Je suis sûr que les habitants du quartier en sont ravis car cette partie de la ville n'a pas entièrement mérité la terrible réputation qui était la sienne.

En effet, en dehors du quartier du Champ, c'est ici que résident la plupart des indigents de Waterdeep. En effet, c'est ici que résident le plus grand nombre de citoyens illettrés. En effet, les tavernes locales ont leurs piliers de comptoir et de bien trop nombreuses auberges font payer leurs chambres à l'heure. Mais force est de constater ceci : les résidents du quartier des Docks sont bien souvent ceux qui travaillent le plus dur tout en vivant dans les pires conditions.

Le quartier est essentiellement composé d'entrepôts, d'hospices et de pensions. Ses rues sont en pentes et les piétons ont rarement un trottoir qui leur est réservé. Visiter le quartier sans guide peut s'avérer une expérience déconcertante. Sauf dans les alentours immédiats du port, on trouve peu d'enseignes ou de publicité de quelque sorte que ce soit, et les entrepôts et autres échoppes en sont généralement dépourvus. Ou bien vous savez où vous allez et avez une



La Cité des morts

raison d'être là, ou bien vous êtes perdu et êtes alors une proie facile pour les tire-laine, dans le meilleur des cas.

Les réverbères n'ont pas la belle vie dans le quartier des Docks. Leurs bougies, huile et verres sont régulièrement volés ou brisés. Au début de chaque saison, la guilde des Fabricants de chandelles et Falotiers tente, sans conviction, de réparer les dégâts, mais pendant la majorité de l'année, les habitants du coin sont forcés de se déplacer avec leur propre source lumineuse à la nuit tombée.

Les couleurs du quartier des Docks sont le bourgogne et l'orange et sa mascotte est un espadon, qui a toujours été représenté en vert pour des raisons oubliées. Les habitants du quartier des Docks prennent la compétition au sérieux et ils désignent souvent leurs champions parmi les marins bagarreurs de passage en ville. (On prétend parfois qu'ils enrôlent des pirates, mais ce n'est que médisances.) De nombreuses personnes se plaignent cependant que ces hommes et femmes sont plus des citoyens de la mer que du quartier des Docks lui-même. Cependant, tant qu'ils s'enregistrent auprès d'un magistère et paient leurs taxes, ils ont autant le droit de prendre part aux compétitions que les résidents de longue durée de Waterdeep.

La Cité des morts

Je pourrais consacrer un livre entier à la Cité des morts. C'est un lieu véritablement fascinant, chargé d'Histoire et regorgeant d'histoires. Hélas, je crains qu'un *Guide de la Cité des morts de Volo* trouve bien bien peu de lecteurs dans la mesure où il s'adresserait surtout aux Waterdaviens, or ceux-ci connaissent déjà intimement ce sujet.

La Cité des morts n'a rien d'un cimetière sinistre. Il s'agit d'un grand parc aux collines herbeuses parées de lits de fleurs, de bosquets d'arbres et de buissons arrangés avec soin, et décorés de belles sculptures et d'étonnants édifices architecturaux. L'ensemble est par ailleurs traversé d'un fascinant réseau de sentiers de graviers. Il y a bien longtemps, les Waterdaviens ont abandonné la coutume consistant à enterrer leurs morts pour les déposer à la place dans des mausolées. Cela fait des siècles que les mausolées principaux sont reliés à un espace extradimensionnel où les morts sont emmenés, pleurés et inhumés.

Ceux qui peuvent se le permettre dressent un mémorial en souvenir des défunts. La Cité des morts est ainsi une sorte de musée en plein air abritant les plus étonnantes, troublantes, tristes ou tout simplement étranges statues jamais confectionnées en marbre ou en bronze. Les nobles et les marchands rivalisent pour ériger les plus impressionnants monuments en souvenir des défunts et on trouve ainsi une grande variété de styles et de concepts créés par des artistes au sommet de leur art.

Le monument des Guerriers fait partie des plus impressionnants du cimetière. Cette sculpture complexe de 18 mètres de haut représente un cercle d'homme et de femmes en train de terrasser des trolls, des orcs, des hobgobelins, des gobelours et des barbares, qui sont tous en train de s'effondrer autour des guerriers rassemblés au centre. Au-dessus de la mêlée, un cavalier monté sur un griffon en plein vol empale un chevalier squelette dont la cuirasse est ornée du symbole de Myrkul, le dieu des morts. Cette statue fait également office de fontaine, l'eau jaillissant des blessures des combattants ! N'essayez même pas de vous l'imaginer, contentez-vous d'aller l'admirer ! Et admirez-la à la manière waterdavienne : préparez-vous un déjeuner digne d'un roi et allez pique-niquer dans le parc, puis flânez au milieu des beautés du lieu.

Les faubourgs de la ville

La ville de Waterdeep ne se limite pas seulement aux quartiers qui sont contenus dans ses murs d'enceinte. Si vous devez visiter les environs de la cité, voilà ce que vous devez savoir.

Le quartier du Champ

Ce district était autrefois un champ réservé aux caravanes situé entre les deux murs les plus au nord de la ville. Il était laissé en friche et faisait office de glacis en temps de guerre. Comme de nombreux réfugiés victimes de calamités se sont installés dans le Champ après s'être vu refuser l'accès aux riches quartiers du nord de la ville, l'endroit s'est transformé en une sorte de petite ville anarchique à part entière.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un quartier officiel de la ville, on parle généralement du quartier du Champ comme si c'était le cas. Le guet n'y patrouille cependant pas et de nombreux crimes s'y déroulent sans jamais devenir l'objet d'une enquête. La garde municipale surveille le quartier du Champ depuis le haut des murs qui le ceignent, mais ses membres n'interviennent pas tant que rien ne menace les gens qui entrent en ville ou en sortent.

Le quartier est un fouillis boueux habité par les plus démunis et ceux qui exploitent ces malheureux. Il ne bénéficie pas d'un système d'égouts ni des services de la guilde des Éboueurs, ce qui votre nez devinera de suite si vous vous y aventurez. Je vous recommande de ne pas passer ici plus de temps qu'il n'est nécessaire pour faire le trajet entre les deux portes.

La guilde des Bouchers gère plusieurs abattoirs, fumoirs et tanneries dans ce quartier, des industries pestilentielles qui ont été repoussées hors de l'enceinte de la ville. Suivez mon conseil : votre meilleure protection dans le quartier du Champ consiste à être en bons termes avec un malabar qui sait manier un couteau. Vous pouvez également trouver de l'aide à la taverne de la Fin du quart, où se retrouvent généralement les membres de la garde municipale après leur service. Elle est à l'intersection de la rue de la Fin du quart et de la voie de la Brise. Même si les gardes peuvent rechigner à vous venir en aide, votre statut de visiteur de Waterdeep les oblige techniquement à s'assurer que vous rejoignez la ville en toute sécurité.

Les merveilles de la Croisée des chemins

L'endroit où la Grand-Route et la voie du Dragon se rencontrent dans la partie sud de la ville se nomme la Croisée des chemins. Au centre du carrefour se dresse un grand poteau indicateur auquel sont suspendues des flèches indiquant les directions du port et de chacune des portes de la ville. Créé par l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs et financé par des marchands locaux, ce poteau magique indique aux voyageurs des lieux distants et connus s'ils prononcent le nom de leur destination à voix haute dans un cristal installé sur le poteau. La magie qui imprègne la Croisée des chemins fait alors apparaître le nom de la destination sur la flèche appropriée, avec la distance en kilomètres qui la sépare de Waterdeep. En fonction de l'endroit où ils se rendent, les voyageurs se voient donc indiquer la direction du port ou de la porte appropriée, vers le nord, l'est ou le sud.

Malheureusement pour les nouveaux arrivants, la Croisée des chemins n'est d'aucune utilité pour trouver sa route dans Waterdeep même. Vous trouverez cependant, à proximité du carrefour, de nombreux individus à l'esprit d'entreprise qui profitent de cette lacune pour proposer leurs services de guides. Si un certain nombre d'entre eux vous guideront bien et en échange d'une somme très honnête, vous n'aurez cependant aucun mal à trouver des citoyens disposés à vous donner des directions gratuitement pour peu que vous leur demandiez poliment.

Sousfalaise

À l'est de la ville, cette étendue d'herbe ondoyante et de petites zones boisées est une communauté rurale de fermiers et d'éleveurs, qui accueille également les voyageurs. Elle abrite aussi un grand camp d'entraînement bien protégé pour la garde municipale et une ferme prison supervisée par ce même corps armé (appelée la ferme de la Rédemption) où les individus coupables de crimes mineurs peuvent payer leur dette à la ville. La région est habitée par de nombreux gnomes et halfelins, la plupart des bâtiments sont donc adaptés à leur stature.

Deux familles nobles possèdent également des domaines à Sousfalaise. Le domaine Amcathra accueille et termine l'entraînement de chevaux élevés à Amphail, pour la plupart vendus à la garde municipale. La noble maison Hothemer possède quant à elle un domaine où ses membres peuvent mener leurs affaires commerciales hors de portée des contrôleurs de Waterdeep.

Si vous visitez la région, je vous recommande de vous rendre à l'hydromellerie et aux vergers des Snobeedle, une exploitation familiale halfeline. Ils ont une charmante salle de dégustation, une boutique adaptée aux clients de grande taille et, quand la saison s'y prête, vous pouvez même cueillir vous-même vos fruits.

Undermountain

Nombreux sont ceux qui, en ville, racontent avec brio les contes courant sur ce donjon légendaire. Je ne vous propose ici que quelques vérités fondamentales.

Sous le plateau de Waterdeep se trouve le plus grand et le plus profond donjon du monde. Il s'étend sous la ville et on raconte qu'il s'enfonce sur vingt niveaux. Les nains Melairkyn ont été les premiers à creuser les tunnels de ce qui allait devenir Undermountain et on raconte que les drows ont rejoint ces tunnels en remontant depuis les entrailles de la terre. L'ensemble de ce réseau a été revendiqué, modifié et étendu, par le magicien fou Halaster et ses apprentis, dont on pense qu'ils vivent encore dans le donjon à l'heure actuelle. Personne ne sait pourquoi ils se sont enfoncés dans les profondeurs de la terre, mais Undermountain attire de nombreux individus comme le chant d'une sirène. Si vous voulez voir des aventuriers descendre dans les profondeurs ou peut-être en revenir en possession de trésors merveilleux, rendez-vous au Portail Béant, dans le quartier du Château.

Les splendeurs de la ville

Si je devais décrire chacun des éléments qui ont donné à Waterdeep son surnom de Cité des Splendeurs, il me faudrait autant de papier qu'en contient une bibliothèque. Je n'ai ainsi aucune chance de pouvoir tous les citer dans ce livret, malgré l'expertise de votre serviteur dans le maniement de la plume. Je m'efforcerai donc de vous donner un aperçu de quelques aspects de la ville qui n'ont pas encore été évoqués ici et de vous décrire plus avant certains autres précédemment mentionnés.

Les infrastructures urbaines

Vous ne trouverez aucune cité sur la côte des Épées ou dans tout le Nord qui soit aussi civilisée que Waterdeep. Elle ne doit pas seulement ce titre à ses lois, mais également aux conforts du quotidien.

Dans la plupart des autres villes, vous commencerez votre journée en titubant d'un pas ensommeillé jusqu'en bas des escaliers pour déposer votre pot de chambre devant la maison. À Waterdeep, cependant, de nombreux bâtiments sont directement reliés aux égouts. Des toilettes publiques sont installées dans tout le Marché et le champ du Triomphe, ainsi qu'à proximité de toutes les grandes places de la ville. Pour les lieux n'ayant pas accès aux égouts et les latrines publiques, des membres de la guilde des Éboueurs passent plusieurs fois par jour récupérer séparément les urines et excréments qui seront utilisés respectivement pour l'industrie et l'agriculture. N'ayez pas d'inquiétude, à Waterdeep vous trouverez toujours un pot dans lequel pisser.



Une patrouille de la cavalerie du Griffon

Vous pourrez également remarquer la propreté des rues. C'est essentiellement grâce au dur labeur de la guilde des Éboueurs. À toute heure de la journée et plusieurs heures après la tombée de la nuit, les éboueurs parcourent la ville armés de leurs balais et accompagnés d'une charrette, enlevant les excréments des animaux ainsi que les autres déchets. Ce service qui bénéficie à tout le monde est payé par les impôts municipaux. Cela dit, un monceau de déchets abandonné afin d'être enlevé par la guilde donne lieu à une facture séparée.

Un autre aspect de la ville que les visiteurs apprennent vite à apprécier : son réseau hydraulique. La ville regorge de fontaines et de puits, donnant accès à une abondance d'eau potable. De nombreux bâtiments sont également munis de pompes qui leur permettent de tirer leur propre eau depuis la citerne locale et certains possèdent même des robinets capables de donner de l'eau simplement en tournant un bouton. Ces commodités sont le fruit de l'inventivité des fidèles de Gond, de la guilde des Plombiers et Excavateurs et de la magie dont la ville a hérité des elfes illefarni.

Waterdeep est également une ville de lumière. De nombreuses enseignes et réverbères sont illuminés en permanence par des sorts de *flamme éternelle* dans les parties les plus riches de la ville. Ailleurs, la guilde des Fabricants de chandelles et Falotiers s'assure que les rues soient toujours éclairées (sauf dans le quartier du Champ et dans les parties les plus dangereuses du quartier des Docks). Par ailleurs, des centaines de *globes à la dérive* flottent dans la Cité des morts à la nuit tombée, avant de revenir flotter au-dessus de la ville le matin suivant. Croyez-moi, il ne s'agit pas d'un comportement normal pour des *globes à la dérive* !

Enfin, aucune ville au monde n'est aussi éduquée que Waterdeep. Des prêtres d'Oghma de la source du Savoir apprennent en effet gratuitement à lire à tous ceux qui le désirent et la ville compte plus de trente éditeurs de journaux en plus des éditeurs et imprimeurs de livrets et de livres. De grandes publicités de papier sont collées sur les murs des allées tandis que des personnes embauchées pour vanter les activités de telle ou telle entreprise distribuent les prospectus idoines dans la rue. La plupart des restaurants affichent également des menus imprimés dans leurs vitrines et en distribuent aux clients à l'intérieur. Certes, vous verrez bien moins d'écrits dans le quartier des Docks et le quartier du Champ, mais cette carence se remarque surtout parce qu'ils sont omniprésents dans le reste de la ville.

La cavalerie du Griffon

Waterdeep ne possède pas les légendaires vaisseaux volants d'Halruaa, mais la ville a quand même su se doter d'une défense aérienne. Ainsi de braves guerriers de la garde municipale s'élancent depuis l'aire du Pic, dans les hauteurs du mont Waterdeep, sur le dos de terribles

griffons élevés et dressés pour leur servir de montures. Chaque cavalier est équipé d'un *anneau de légèreté*, qui lui permet non seulement de se prémunir d'une mort accidentelle, mais également d'accomplir d'impressionnantes figures acrobatiques.

Que ce soit lors des parades militaires ou lors de combats réels contre des menaces aériennes comme des manticores, des harpies et des magiciens hors-la-loi, les cavaliers du Griffon n'hésitent ainsi pas à bondir de leur selle ! Pendant quelques instants stupéfiants, ils tombent comme des pierres et se rapprochent de leur cible à une vitesse incroyable. Leurs adversaires, distraits par d'autres cavaliers montés, voient rarement venir le coup qui leur sera fatal. Une fois la menace neutralisée, les cavaliers mettent brusquement fin à leur chute et flottent dans les airs, légers comme une plume, en attendant que leur monture volante les rejoigne afin qu'ils remontent en selle. En se coordonnant, les membres de la cavalerie du Griffon sont ainsi capables d'éliminer très rapidement n'importe quelle menace envers la ville, et même de rattraper le corps d'un agresseur avant qu'il ne s'écrase sur les toits en dessous.

Les membres de la cavalerie du Griffon ont pour habitude de voler au-dessus des toits de la ville, pas tant par peur de s'écraser contre les tours et autres girouettes, mais parce que l'odeur de la chair équine qui provient des rues est susceptible de rendre leurs griffons hystériques.

Les statues vivantes

Il y a un peu plus d'un siècle, une seule de ces huit immenses statues se dressait sur le contrefort nord du mont Waterdeep, sur un promontoire appelé le saut du Goéland. Haut de 27 mètres, il avait l'apparence d'un homme chauve dont le regard se perdait au large. Des événements ultérieurs (exposés ci-dessous) l'ont transformé en une statue différente, maintenant appelée le Sahuagin déférent.

Quand la Magepeste s'abattit sur Waterdeep en 1385 CV, six autres statues vivantes apparurent soudain dans la ville, semant le chaos sur leur passage, alors même que le Sahuagin déférent restait immobile. Les autorités et les citoyens de Waterdeep réussirent à stopper trois de ces statues. Ils détruisirent la Dame à l'Épée et l'Homme-Faucon et firent s'enfoncer l'Attrape-Dieu dans une rue jusqu'à la taille. Puis, mystérieusement et aussi vite qu'elles avaient commencé, toutes les statues arrêtèrent de semer le chaos. Tsarra Chaadren, le Bâton noir de l'époque, tenta sans succès de les renvoyer dans leur repaire du plan éthéré. La ville pansa donc ses plaies et se reconstruisit autour d'elles. Bien plus tard, en 1479 CV, la huitième statue, le Griffon, émergea du plan éthéré pour défendre la tour d'Ahghairon contre une intrusion. Elle la garda un temps, avant de s'envoler et s'installer à son emplacement actuel, près de l'aire du Pic, sur le mont Waterdeep. Une fois de plus, ce comportement semblait totalement hors du contrôle du Bâton Noir. Heureusement, les statues vivantes semblent maintenant toutes en sommeil depuis plus de dix ans et ne sont plus que de magnifiques et cyclopéens rappels de la puissance de Waterdeep.

L'Attrape-Dieu

Il s'agit peut-être bien de la plus célèbre statue vivante de la ville, à cause de sa posture théâtrale, de sa proximité avec le Marché et de l'évidente magie qui l'imprègne. La statue représente un humain, musclé et impassible, dont la jambe gauche s'est enfoncée jusqu'à la hanche dans la rue suite à un sort lancé par le Bâton Noir pour mettre fin à sa furie dévastatrice. Sa main gauche et son pied droit sont appuyés contre le sol, comme s'il tentait de s'en extraire. Au bout de sa main droite, tendue vers le ciel, flotte une sphère de pierre. Son regard est tourné vers la sphère et les nombreuses fientes d'oiseau qui constellent son visage autour de ses yeux donnent l'impression qu'il est en train de pleurer.

Un bâtiment a été construit autour de la statue. Il atteint sa poitrine et s'appuie sur son genou et ses épaules. Il s'agit d'une pension appelée « l'Attrape-Dieu ». Sa propriétaire, Aundra Blackcloak, est une ensorceleuse asociale qui sort rarement en ville. On la voit cependant de temps en temps s'envoler depuis la porte taillée dans la sphère flottante dont elle a fait son logis. Les rares fois où elle veut rencontrer ses concitoyens (généralement afin d'acheter d'étranges substances pour ses projets magiques), elle surgit à l'improviste sur les balcons ou les toits après la tombée de la nuit. Cela dit, elle fait toujours preuve de politesse et paie rubis sur l'ongle. Elle ne se confie à personne et ne parle jamais de ses affaires. Si quelqu'un a déjà vu l'intérieur de sa demeure sphérique, il n'en a rien dit en public.

L'Attrape-Dieu vu de loin



Le Griffon

La statue vivante appelée le Griffon a la forme de la bête dont elle tire son nom. Bien qu'elle soit dressée sur ses quatre pattes, son dos se trouve à 6 mètres du sol, ce qui en fait une monture digne d'un géant des tempêtes. Le Griffon a prouvé qu'il était capable de voler, mais il se contente maintenant de garder une posture majestueuse, ses ailes aux plumes de granit déployées comme celles d'un oiseau, près de l'aire du Pic au sommet du mont Waterdeep, contemplant le sud-est au-delà des Docks. Les nouveaux venus pensent parfois qu'il s'agit d'un monument en l'honneur de la cavalerie du Griffon, mais les Waterdaviens savent ce qu'il en est réellement.

Le Sahuagin déférent

Pendant des années, la seule statue vivante visible à Waterdeep était simplement appelée « la statue vivante ». Elle se tenait au pied du mont Waterdeep, près de l'extrémité de la rue Julthoon. Après avoir joué un rôle critique dans la défense de la ville lors d'une invasion de sahuagins en 1370 CV, elle a été remodelée en forme de sahuagin par Khelben Bâton Noir. Elle s'incline maintenant face à la maison des Héros, un genou en terre, en une posture d'allégeance envers la ville et d'hommage à tous ceux et celles qui se sont sacrifiés pour la défendre au cours de cette guerre.

Le Grand Ivrogne

La vague de destruction causée par cette statue a pris fin alors qu'elle s'approchait du Marché. Elle s'est alors laissé tomber en arrière et s'est assise sur un bâtiment. Une fois assise, ses bras sont tombés, ballants, contre ses flancs et sa tête a basculé vers l'avant pour reposer sur sa poitrine, dans une posture évoquant le sommeil. L'immense hache d'armes en pierre de la statue se trouve toujours à ses côtés, son manche dressé vers le ciel et sa lame à moitié enfoncée dans les pavés. Les débris du bâtiment écrasé ont depuis longtemps été dégagés et utilisés pour construire un large escalier de pierres (muni d'une balustrade et d'une rampe le long de laquelle on fait souvent glisser les ivrognes) qui permet d'atteindre le giron de la statue. Là, une taverne d'un étage appelé la Chope de Gralkyn a été construite, également à l'aide des débris. Entre sa posture apathique et la taverne qui se trouve sur ses genoux, la statue a naturellement été baptisée le Grand Ivrogne.

La Rêveuse

Cette belle dame a causé de terribles dégâts quand elle était éveillée. La statue a l'apparence d'une elfe, dont les cheveux et les vêtements semblaient flotter librement pendant qu'elle semait la destruction dans la cité pendant la Magepeste. Quand les statues vivantes se sont arrêtées, celle-ci a basculé sur le côté et ressemble maintenant à une titanesque sculpture représentant une noble dame endormie dans son jardin.

L'Honorable Chevalier

L'Honorable Chevalier est une statue qui représente un guerrier vêtu d'un harnois et armé d'un bouclier et d'une épée longue. Quand les statues vivantes se sont arrêtées, il s'est incliné face à ses adversaires, s'est redressé, a rengainé son épée et délacé son bouclier qu'il a posé à son côté, pointe vers le bas. C'est dans cette posture qu'il a cessé de bouger, dressé face au port, au sud-ouest, comme un garde de château au repos. Cette pose est à l'origine de son nom et les citoyens des quartiers les plus au sud le regardent avec respect.

L'Homme-Faucon

Cette statue a l'apparence d'un humanoïde ailé à tête de faucon, d'où son surnom d'Homme-Faucon. Il est intéressant de noter qu'il ressemble beaucoup à un aarakocre, ces hommes-oiseaux qui vivent dans les monts Étoilés de la Haute-Forêt. Les ailes de la statue sont repliées contre son dos et ne sont jamais déployées, on ignore donc s'il peut voler. Il a été abattu alors qu'il semait la dévastation en ville. Dépourvu de son pied et de son bras droits, qui ont été il y a longtemps brisés pour être réutilisés comme matériaux de construction, il penche de plus en plus en direction du nord-est. Son bras gauche est tendu vers le nord, paume dressée, comme s'il intimait à quelqu'un de s'arrêter.

Son corps a été évidé et transformé en une tour que se partagent plusieurs riches citoyens. Elle a officiellement été baptisée la tour Sparaunt, du nom de son propriétaire. La main gauche de la statue surplombe une cour au nord, et il se trouve dans sa paume l'entrée d'un tunnel creusé le long de son bras. Les visiteurs et résidents peuvent faire sonner une cloche dans la cour pour alerter un gardien, qui enverra aux locataires et à leurs invités une échelle de corde (ou une chaise suspendue pour les infirmes ou les individus lourdement chargés).

La Dame à l'Épée

Cette statue est virtuellement identique à l'Honorable Chevalier, sauf qu'il s'agit d'une femme et que son casque est ouvert. Elle a été abattue durant la Magepeste après avoir semé la mort et la destruction sur son passage. Les résidents du quartier Nord de Waterdeep ont évacué une partie de leur agressivité et de leur rancœur sur la statue en la démantelant. On en retrouve maintenant des fragments dans tout le quartier Nord, incorporés dans les constructions ou bien sous forme de sculptures indépendantes.

La tête de la Dame à l'Épée se trouve quant à elle au cœur d'un petit bosquet de grands arbres en plein milieu du quartier Nord, entouré par la rue d'Hassantyr, la rue de Tarsar, la voie Whaelgond et la rue Ussilbran. Le centre de sa mâchoire et de sa bouche a été remplacé par une porte menant dans la boutique appelée Les trouvailles de Thort. Undevvur Thort est un ancien aventurier rabougri qui se déplace à l'aide d'une canne (certains habitants du quartier sont convaincus qu'il ne s'agit pas d'une simple canne). Il vit dans sa petite boutique, dont les nombreux niveaux, escaliers et paliers emplissent l'intérieur évidé de

la tête et sont encombrés de toutes sortes de bizarreries que des aventuriers et autres voyageurs lui ont vendues. Chaque objet porte une petite carte rédigée avec la belle écriture fluide de Thort qui permet de l'identifier (ou à défaut présente une hypothèse sur son origine et son usage). La boutique est fréquentée par des nobles et de riches marchands à la recherche d'accessoires pour des soirées à thème qui viennent lui louer des marchandises en guise de décoration, ainsi que par nombre de sages, d'alchimistes et de magiciens en quête d'objets potentiellement utiles.

Les ruelles mal famées

Waterdeep possède autant de ruelles que la Porte de Baldur a de chats et chacune d'entre elles a un nom et une histoire. Voilà une liste de quelques-unes que vous pouvez avoir envie de voir ou que vous devriez éviter.

La promenade de Ruid. Cette petite rue qui relie la cour des Caravanes au mur des Trolls, dans le quartier Sud, est hantée par le fantôme encapuchonné du mage Ruid, qui peut d'un simple contact déclencher des frissons mortels chez ceux qu'ils croisent les nuits brumeuses. Toutes les tentatives pour bannir ou de renvoyer l'esprit ont échoué. Ceux qui osent braver cette présence fantomatique et permettent à Ruid de les traverser apprennent un secret sur quelqu'un ou quelque chose de leur vie... s'ils survivent.

L'allée Brindul. Il s'agit de l'antre de la Main qui Chante, un fantasme magique qui a la forme d'une main avec une gueule dans sa paume. On raconte que la main attrape au passage les objets précieux qu'elle apprécie (particulièrement s'ils sont magiques) et qu'il lui arrive de profiter de l'obscurité pour attaquer des passants en les étranglant ou en causant des chutes fatales. Cela dit, la plupart du temps, elle ignore ceux qui ne viennent pas la déranger ni la suivre et se contente de chantonner d'une voix inquiétante des fragments de vieilles ballades et chansons d'amour de la côte des Épées en flottant dans la nuit.

L'allée des Chats. Ce passage traverse deux pâtés de maisons et sinue à l'intérieur d'un troisième. Il se situe dans le quartier Nord, entre la rue Julthoon et l'avenue des Négociants, et reste parallèle à celles-ci sur sa plus large portion. Sans surprise, l'allée abrite de nombreux chats qui se nourrissent du rebut des boucheries avoisinantes, mais elle est également réputée pour les nombreuses têtes humanoïdes et animales gravées dans la pierre des bâtiments qui la bordent. Ceux qui parcourent la ruelle seuls racontent que certaines de ces têtes leur ont murmuré des messages cryptiques.

Chemin de la Veille-de-Gond. Cette allée se trouve derrière l'entrée sud de la maison des Mains inspirées, dans le quartier Maritime. Elle sert de zone de test pour les expériences jugées trop dangereuses pour être tentées dans le temple. Les habitants du coin ne se soucient généralement pas des risques et viennent assister au spectacle pendant que des vendeurs de nourriture ambulants circulent parmi eux.

L'allée de Pharra. Cette ruelle du quartier Maritime a été nommée en hommage à la première dirigeante de la maison des Merveilles. Elle est malheureusement plus connue pour son Cercle de crânes. Cette apparition, rare et imprévisible, prend la forme de sept crânes qui flottent en cercle et discutent entre eux, par murmures, de ce qu'il se passe en ville. S'ils sont interrompus, ils peuvent aussi bien se montrer aimables que se mettre à lancer des sorts mortels.

L'allée des Trois dagues. Cette ruelle du quartier des Docks est sous le coup d'une malédiction, qui se manifeste par l'apparition de trois dagues qui attaquent les passants. Elles sifflent dans les airs et tentent de tuer les passants à plusieurs reprises avant de disparaître. Cet effet magique, né d'un sort lancé par un magicien mort depuis longtemps, a résisté à toutes les tentatives de dissipation. Certains habitants du quartier se vantent d'avoir traversé la ruelle de nombreuses fois en toute sécurité, mais les dagues semblent apparaître de façon aléatoire et imprévisible. Suivez mon conseil, ne mettez pas à l'épreuve la faveur de Tymora.

Les fêtes et jours fériés

À certaines périodes de l'année, il ne se passe pas une décade sans un rite, une course ou une autre célébration de l'esprit civique. Voilà ci-dessous un résumé des événements les plus célèbres du calendrier entre le premier jour de martel et le dernier de nuiteuse.

1er martel : Bouclier-de-l'hiver

Ce jour marque le début de la nouvelle année et il est donc généralement considéré comme un jour férié. À cette occasion, les Waterdaviens restent au chaud et dégustent du cidre tiède et des bouillons (généralement mélangés avec des herbes bénéfiques pour la santé et susceptibles de donner des visions). Ils racontent ce qui a éveillé leur intérêt ou revêtu de l'importance au cours de l'année écoulée et discutent de ce qu'ils comptent faire ou régler au cours de la nouvelle année (ou de ce sur quoi tout le monde devrait « garder un œil de faucon »).

Ces discussions finissent inévitablement par dévier sur la politique, la guerre et les intentions des dirigeants. On ressort alors les cartes de géographie, car selon la tradition, posséder ou au moins consulter une carte à l'occasion de Bouclier-de-l'hiver porte bonheur. Au cours de la décade qui précède cette fête, les ventes de cartes battent leur plein.

14 alturiak : La Grande Kermesse

Sous l'égide des clergés de Sunie, de Sharess et de Lliira, la Grande Kermesse est une journée consacrée à la danse, à la musique et à la dégustation de toutes sortes de friandises, comme du chocolat ou des bonbons à la menthe-feu rouge. Une partie de ces danses sont exubérantes et pratiquées pour le spectacle, mais les gens apprécient les grandes rondes au milieu de la rue qui réunissent toutes les générations. Les danses prennent fin au crépuscule, et c'est alors que bardes et ménestrels s'en vont jouer pour les familles lors des « festins amoureux ». Les couples (ou ceux qui souhaitent en former) s'éclipsent alors pour s'embrasser, échanger des promesses et des preuves d'affection (souvent des anneaux bénis par le clergé à l'aide de prières de fidélité). Même si vous n'avez pas de compagnon, n'hésitez pas à danser et profiter de la nourriture servie à l'occasion de cette belle tradition. La nuit sera peut-être froide, mais votre cœur en sera réchauffé.

1er ches : Marche de Rhyester

Ce festival a été nommé en l'honneur de Rhyester, premier prophète de Lathandre, qui, lorsqu'il n'était qu'un jeune homme, a été guéri de sa cécité par la lumière de l'aube en ce jour, il y a plus de sept siècles. Cet événement béni s'est déroulé à proximité de Silverymoon, mais cela fait bien longtemps que Waterdeep possède un temple de Lathandre plus imposant et donc plus de fidèles. Chacun revêt une tenue de la couleur éclatante du soleil levant et se couvre un œil jusqu'à l'aube suivante en l'honneur de Rhyester. Si vous voulez vous sentir comme un autochtone, captez le regard d'un de ces célébrants et faites-lui un clin d'œil. Certaines amitiés débutent par bien moins que ça.

19 ches : Le jour des Fées

On raconte qu'en ce jour, le voile entre ce monde et le royaume féerique du Feywild est plus fragile que de coutume. Si ce phénomène est synonyme de prudence dans les zones rurales (les paysans évitent alors les zones boisées, déposent des offrandes sur le seuil de leur porte, etc.), c'est à Waterdeep l'occasion de boire, de chanter et de danser. Les plus riches organisent des bals masqués tandis que les moins nantis revêtent des costumes de leur création et vont de logis en logis, afin de participer brièvement aux célébrations qui s'y déroulent en échange de l'interprétation d'une chanson ou d'une saynète. Tous adoptent l'apparence d'êtres féeriques ou des dirigeants présumés du Feywild, comme la reine Titania, Obéron et Hyrsam, le prince des Fous. Ceux qui trouvent ces divertissements frivoles ont tout intérêt à rester chez eux car les fêtards font leur possible pour arracher un sourire à tous ceux qu'ils croisent.

21–30 ches : Flottesillage

Ce festival honore la mer, le commerce maritime, les dieux de la mer, la navigation et le climat. Il se déroule pendant la dernière décade de ches et comprend des courses de bateaux, le bal des constructeurs navals au siège de leur guilde, ainsi que des galas parrainés par des guildes à la salle des fêtes de la Coupe de cuivre. Selon la coutume, les vainqueurs des diverses compétitions ne conservent pas leurs trophées ni leurs gains, mais doivent, au terme du festival, les remettre aux prêtres d'Umberlie, à la tour de la Reine, le temple de la déesse qui se trouve sur la plage, près de l'entrée est du Grand Port.

Les deux derniers jours de Flottesillage sont consacrés à la fête des Mers calmes. Au cours de ces journées, on mange des produits issus de la mer, le port est recouvert de pétales de fleur et la garde municipale va de taverne en taverne collecter des offrandes à Umberlie. Des troncs sont également installés près des lieux de rassemblement importants. Au dernier jour, au coucher du soleil, tout l'argent offert à la déesse est placé dans des coffres qui sont alors jetés à l'endroit le plus profond du port.

Ce festival a existé sous diverses formes depuis les premiers échanges commerciaux qui ont eu lieu ici, il y a plus de deux mille ans, et une richesse incommensurable se trouve engloutie à l'endroit surnommé depuis longtemps la Cache d'Umberlie. Les lieux sont gardés avec vigilance par des hommes-poissons, qui ont pour ordre de tuer toute personne qui tente de toucher au trésor. Si l'on en croit les rumeurs, les coffres sont dotés de protections magiques. Une de ces histoires raconte que des voleurs ont un jour, il y a bien longtemps, réussi à dérober une partie du trésor. Ils ont trouvé un prétexte pour quitter la ville, mais à peine leur bateau avait-il quitté le port qu'il a été frappé par une violente bourrasque. Une énorme vague en forme de main a alors balayé le pont et emporté les voleurs, tout en épargnant l'embarcation et le reste de son équipage.

1–10 tarsahk : Marche de Waukyne

Ce festival a longtemps regroupé d'anciennes fêtes sous un même nom et s'est avec le temps transformé en une unique période de festivités longue d'une décade. Voici quelques-uns des rituels célébrés en hommage à la déesse du commerce et de la richesse :

Caravance (1er tarsahk). Cette fête pendant laquelle on s'échange des cadeaux commémore l'arrivée traditionnelle des premières caravanes de la saison en ville. De nombreux parents cachent des cadeaux destinés aux enfants dans la maison et leur expliquent qu'ils ont été laissés par le père Carvas, un colporteur légendaire qui est arrivé avec la première caravane qui a rejoint Waterdeep, son chariot plein de jouets destinés aux enfants.

Nuit-Dorée (5 tarsahk). Ce festival célèbre la monnaie et l'or et de nombreuses boutiques sont ainsi ouvertes toute la nuit et proposent des promotions spéciales, notamment à minuit. Certains fêtards et clients se couvrent de poussière d'or et portent des pièces de monnaie en guise de bijoux.

L'assemblée des Guildes (7 tarsahk). À l'occasion de cette fête, les membres des guildes se réunissent au siège de chacune afin d'annoncer les nouvelles politiques choisies et célébrer l'activité de l'année écoulée. Ces réunions se terminent par une grande fête dansante parrainée par plusieurs guildes qui se déroule entre le crépuscule et l'aube et occupe le Marché, la Cynosure, le champ du Triomphe et toutes les zones qui les séparent.

Leiruine (10 tarsahk). Il y a bien longtemps, Waukyne découvrit que Leira, la déesse des illusions et de la tromperie, tentait de la flouer lors d'une transaction. Elle la punit donc en l'enterrant sous une montagne d'or fondu. En commémoration de cet événement Leiruine est le jour où les membres des guildes paient leurs cotisations et où les maîtres de guildes rencontrent les Seigneurs de Waterdeep pour renouveler leur charte pour une nouvelle année.

6–9 mirtul : Le Labour et la Course

Les zones rurales qui entourent la ville célèbrent cette fête dans son sens traditionnel, en accomplissant en commun le labour des champs et la conduite (ou « course ») du bétail dans les pâturages. En ville, les citoyens la célèbrent par une série de courses. Chaque quartier organise en son sein des courses à pied, à cheval ou de chars et les vainqueurs de chaque quartier s'affrontent ensuite dans le champ du Triomphe. Si vous voulez voir les quartiers s'animer véritablement, c'est le moment. Choisissez votre quartier favori, portez ses couleurs et acclamez les compétiteurs avec ses habitants. Encore mieux, si vous vous sentez l'esprit d'aventure, enregistrez-vous dans votre quartier favori et participez à la compétition. Qui sait ? Votre nom ou votre visage trouveront peut-être bientôt une place dans la maison des Héros.

1er kythorn : Marée des trolls

En ce jour qui commémore la victoire de Waterdeep lors de la seconde guerre des Trolls, les enfants parcourent la ville en se comportant comme des trolls, frappant aux portes et grognant de midi au coucher du soleil. La tradition veut que les particuliers et les marchands donnent aux enfants des bonbons, des fruits ou de petits objets. Ceux qui ne leur font pas de petits cadeaux s'exposent à des représailles de leur part à la nuit tombée. Ces espiègleries prennent généralement la forme de « grattements de trolls » au niveau des portes et des fenêtres. Les enfants les plus vilains entonnent des chants stridents en pleine nuit et lancent des œufs contre les fenêtres, les enseignes et au visage de ceux qui tentent de les arrêter. Gardez toujours quelques bonbons ou friandises à portée de main et vous serez assuré de passer une nuit tranquille.

14 kythorn : Jour des Sièges de guildes

Ce jour est consacré aux foires commerciales. La plupart des boutiques sont fermées et les vendeurs des rues cessent leurs activités, sauf ceux qui vendent de la nourriture. La fête célèbre les fruits du labeur de tous lors d'une foire où sont dévoilés de nouveaux produits, des innovations, des modes et des affiches chantant les louanges et la qualité des services et produits des membres des guildes. Ces produits sont généralement présentés sur des étals attractifs, mais les guildes parrainent parfois également de brèves représentations ou d'autres divertissements (des jongleurs, des chanteurs, des magiciens mineurs qui s'associent avec des conteurs professionnels le temps d'un spectacle...) au cours desquels des prix ou des échantillons gratuits sont distribués. De nombreuses guildes profitent de cette opportunité pour recruter de nouveaux membres. Le jour des Sièges de guildes est le moment idéal pour avoir un aperçu des marchandises proposées en ville et peu importe si vous ne pouvez pas vous payer ce que vous voyez, car elles ne sont pas à vendre ce jour-ci.

20 kythorn : Dompte-Dragon

À l'occasion de cette journée de kythorn, la population dresse des bûchers et accomplit des rituels destinés à « dompter » ou « éconduire » les dragons. À Waterdeep, les festivités se déroulent sous forme de parades centrées autour d'effigies de bois et de tissus emplies de paille. Chacune de ces effigies représente traditionnellement l'un des quelques dragons qui ont menacé la ville au cours de son histoire. Après avoir été exhibée à l'endroit où le dragon a été vaincu ou chassé, l'énorme effigie est alors brûlée.

La fête culmine lors de la crémation de l'effigie de Kistarianth le Rouge sur les pentes du mont Waterdeep. Une version dracoliche de Kistarianth est alors transportée un peu plus haut sur le flanc du mont pour y être brûlée à son tour. Ces étapes symbolisent la défaite de Kistarianth face au paladin Athar, puis face à son fils Piergeiron des décennies plus tard. Dans le cadre de cette cérémonie, la tradition veut que les vainqueurs des courses du jour du Labour et de la Course jouent le rôle des tueurs de dragons : le champion de la course de chars est alors Athar et celui de la course de chevaux est Piergeiron.

1er flammerègne : Jour des Fondateurs

Ce jour commémore la naissance de la ville. Des spectacles d'illusions rejouant l'histoire de Waterdeep sont donnés dans le champ du Triomphe, suivis de démonstrations militaires accomplies par la garde et d'autres citoyens méritants. De nombreuses salles des fêtes organisent des concours de costumes et remettent des prix à ceux qui ont su le mieux imiter un personnage historique.

La pratique consistant à faire disparaître le Château de Waterdeep derrière une illusion, considérée quelques temps comme frivole et source de malaise, a été réinstaurée. Plusieurs mages s'associent pour produire cet effet, qui fait apparaître l'ancienne forteresse en rondins de Nimoar à la place du château. L'illusion est généralement maintenue de midi au coucher du soleil (sauf si quelqu'un a l'audace et la puissance de la dissiper avant) et est considérée comme une véritable œuvre d'art magique.

3–5 flammerègne : Sornyn

Sornyn est une fête dédiée à la fois à Waukyne et à Lathandre. Elle est l'occasion de planifier son activité, de conclure des traités et des accords et de recevoir des émissaires de contrées inconnues ou de pays ennemis par tradition. La consommation de vin est importante au cours de ces trois jours pendant lesquels la coutume veut que « mon ennemi soit comme un membre de ma famille ». Si vous êtes nouveau venu en ville, c'est le moment idéal pour trouver de nouveaux partenaires commerciaux ou un investisseur. C'est par une chaude soirée de Sornyn, il y a de nombreuses années, que j'ai signé le contrat qui m'a permis d'écrire *Le guide de Waterdeep de Volo*. Qui sait où ce genre d'initiative vous mènera ?

7 flammerègne : Nuit de Lliira

À l'origine, cette célébration était propre à Waterdeep, mais elle s'est depuis étendue au reste de la côte des Épées. Récemment, elle a connu un regain de popularité grâce à la coutume initiée par la Porte de Baldur consistant à lancer des feux d'artifice fonctionnant à la *poudre à fumée*, achetés aux Feux d'artifice de Felogyr dans cette même cité, et dont l'utilisation est restreinte à la seule garde municipale, bien entendu. Ces festivités nocturnes honorent la Dame de joie avec des danses et de nombreux bals sont organisés dans toute la ville. Les boissons servies sont de couleur rose et vont des jus de fruits diététiques aux boissons terriblement alcoolisées. Pendant toute la nuit, le grondement et les crépitements des explosions de *poudre à fumée* retentissent dans toute la ville, vous avez donc tout intérêt à rester debout et profiter du spectacle avec les Waterdaviens.

1er éléasis : Jour d'Ahghairon

De nombreux petits rituels sont accomplis au cours de cette journée tenue en l'honneur du premier Seigneur manifeste. Les Seigneurs de Waterdeep portent un toast en l'honneur d'Ahghairon et de l'ordre Vigilant tandis que les maîtres de guildes portent à leur tour un toast aux Seigneurs au nom d'Ahghairon. Les roturiers déposent des violettes (les fleurs préférées d'Ahghairon) autour de la tour d'Ahghairon, sur sa statue dans la Cité des morts et sur les autels de la maison des Merveilles. Dans toute la ville, les bardes entonnent des chansons en l'honneur du magicien. Le Seigneur manifeste parcourt quant à lui Waterdeep et se rend dans des tavernes et des auberges afin d'adresser ses vœux à ceux qu'il croise. Il y fait également de brefs discours, porte des toasts à la mémoire d'Ahghairon, paie des tournées, des repas ou le logement des clients. Autant dire que ces établissements sont généralement bondés toute la journée.

21 éleinte : Épées-Radieuses

En ce jour, les membres de la garde, de la marine et du guet, tous en uniforme d'apparat, paradent, font des démonstrations de leurs prouesses martiales et mettent en scène de faux combats. Ceux qui souhaitent rejoindre leurs rangs ont une chance de démontrer leurs compétences, généralement en affrontant des vétérans à l'aide d'épée d'entraînement en bois. Les fabricants et les vendeurs d'armes vendent ouvertement leurs produits sur les marchés, les experts en matière de lancer ou de jonglerie avec des armes en profitent pour faire étalage de leurs compétences et les quartiers s'affrontent lors de matches de lutte ou de boxe. Le moment le plus attendu de la journée vient une fois les chevaux éloignés du champ du Triomphe et des rues avoisinantes : la cavalerie du Griffon présente alors ses prouesses aériennes devant la foule assemblée dans le stade. Des membres de l'ordre Vigilant envoient des ennemis illusoires affronter la cavalerie, ce qui permet aux combattants de mener des combats palpitants devant le public.

3 marpenoth : Jour des Merveilles

C'est en ce jour que les inventions les plus spectaculaires des fidèles de Gond sont dévoilées et défilent dans toute la ville. Ces inventions peuvent être aussi modestes qu'un nouveau modèle de charnières ou très élaborées, comme des créatures artificielles massives capables de parcourir les rues en marchant ou en roulant. L'échec va pourtant de pair avec l'inventivité, et il se passe rarement une année sans que la cérémonie ne soit perturbée par un événement notable. Un de ces récents incidents s'est ainsi déroulé avec la chaise volante de Marchell : l'appareil fonctionnait à merveille tant qu'il s'agissait de s'élever dans les airs, mais il s'est révélé incapable de redescendre. Marchell a été secouru par la cavalerie du Griffon, tandis que sa chaise volante a continué de voguer dans les airs et plus personne n'en a jamais entendu parler.

7 marpenoth : Sharpierre

Sharpierre est une fête commune à toutes les religions, au cours de laquelle les gens s'efforcent de ne pas céder à l'oisiveté. Même les enfants qui jouent sont encouragés à creuser des trous, construire des châteaux de sable ou des maquettes sommaires.`

Les Waterdaviens considèrent que Sharpierre est le jour le plus propice de l'année pour commencer de construire un bâtiment en creusant une cave ou des fondations. Si l'on en croit la sagesse populaire, quelqu'un qui entreprend un projet lors de Sharpierre connaîtra la bonne fortune au cours de l'année, tandis que ceux qui ne font rien de constructif en ce jour peuvent s'attendre à de nombreux malheurs.



Le jour des Merveilles

10 marpenoth : Règne de l'anarchie

Sharpierre est encore frais dans les esprits qu'arrive le Règne de l'anarchie. En ce jour, Beshaba, déesse de la malchance, est à l'honneur. Dans toute la ville, les gens doivent donc se montrer indignes de confiance, parjures et désobéissants envers l'ordre normal (tant qu'ils n'enfreignent pas réellement la loi et ne font rien qui ne saurait être pardonné). Au cours du Règne de l'anarchie, les nobles servent le repas à leurs domestiques, les enfants prennent le contrôle des écoles, les prêtres adorent les ennemis de leur dieu et tous ceux qui le souhaitent peuvent participer à l'activité d'une guilde. Des tours sont joués par et à de nombreuses personnes, parfois simples ou très élaborés et planifiés. Les festivités prennent fin au coucher du soleil et les citoyens passent une bonne partie de la nuit à nettoyer et tout remettre en état pour le lendemain. De nombreux visiteurs refusent de participer aux festivités, mais, ce faisant, ils ont tendance à s'attirer la malchance qu'ils cherchent à éviter. De peur d'être contaminés par la malchance des cyniques, les habitants font leur possible pour éviter de parler à quiconque a notoirement refusé de jouer le jeu ou d'avoir affaire à eux d'une manière ou d'une autre jusqu'au jour des Dieux.

15 marpenoth : Jour des Dieux

Cette fête commémore la fin de la guerre des Dieux, en 1358 CV, quand les dieux de Faerûn sont retournés dans les cieux. Les autels particuliers sont sortis à l'air libre et les citoyens portent ouvertement le symbole sacré de leur divinité de prédilection. Selon la coutume, l'usage de la magie est strictement limité lors du jour des Dieux, en souvenir de son imprévisibilité pendant le Temps des Troubles. Si cette utilisation n'est pas entièrement proscrite, lancer des sorts n'est permis que pour se défendre ou en cas d'extrême besoin.

Une fois la nuit tombée, l'atmosphère devient plus solennelle et sérieuse et de nombreux Waterdaviens offrent des prières de remerciement pour la vie que leurs dieux leur permettent. La cavalerie du Griffon installe un immense bûcher au sommet du mont Waterdeep en honneur des dieux déchus et divinisés Myrkul, Cyric, Kélemvor, Mystra, Heaume et Ao, qui sont apparus ici. En remerciement pour leur rôle dans la défense de la ville lors de l'invasion de Myrkul et des incendies qui ont fait rage dans les quartiers Sud, des Docks et du Château, le jour des Dieux est également un jour non-officiel de « bienveillance envers la garde et le guet » de Waterdeep. Vous pouvez y participer en distribuant de petits cadeaux et quelques mots de soutien aux membres de ces corps de métier, mais soyez prudent, tout cadeau dont la valeur dépasse quelques pointes risque d'être considéré comme un pot-de-vin.

30 marpenoth : Nuit du Menteur

Ce jour férié se veut un hommage à Leira et Mask. Afin d'apaiser ces divinités et d'échapper à leurs attentions, les gens de tous les milieux portent des masques et des costumes (magiques ou normaux) afin de se déguiser et de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas. Parmi les masques les plus courants, on trouve le masque noir symbole du Seigneur des ombres et le masque-miroir des prêtres de

Leira. Vous êtes cependant libre de porter le déguisement de votre choix et plus celui-ci sera élaboré et exotique, plus vous aurez de succès.

Les festivités commencent le soir, par un rituel consistant à placer une bougie dans une calebasse ou une courge évidée. Ce récipient est censé représenter la personne qui porte un masque et la lumière qu'il contient la vérité qui habite son âme. Tant que la bougie reste allumée, tous les mensonges racontés et toutes les actions embarrassantes commises ne ternissent pas la réputation de cette personne, et les célébrations se transforment donc souvent en rapide exercice d'hédonisme anarchique.

On raconte cependant que le malheur attend quiconque retrouve sa citrouille éteinte une fois qu'il revient des célébrations. Je vous recommande donc d'acheter une bougie de qualité et de placer votre récipient dans endroit éloigné des courants d'air. Souffler intentionnellement la bougie de quelqu'un ou briser sa citrouille est un tabou qui risque de vous attirer la colère des deux dieux, mais cela arrive tout de même.

Cette nuit est également propice aux farces et aux canulars, et tout le monde s'attend à être confronté à de mensonges et toutes sortes de bêtises. Soyez cependant prudent, car les tire-laine sont de sortie et c'est la raison pour laquelle les Waterdaviens portent peu d'argent sur eux, et préparent de petites caches au cours de la soirée précédente. À la place, ils ont les poches et les bourses remplies de bonbons. Traditionnellement, un tire-laine est censé prendre les bonbons et laisser quelque chose en échange (un minuscule jouet, un origami ou quelque chose de ce genre), mais cette coutume a évolué avec le temps, et les adultes se contentent généralement de s'échanger ces friandises entre eux ou de les donner aux enfants qui en réclament.

La coutume veut également qu'aucun contrat ou marché ne soit passé lors de la Nuit du menteur, car on ne peut pas compter sur la bonne foi des partis intéressés. Les illusionnistes et prestidigitateurs (qu'ils aient ou non de véritables compétences magiques) font quant à eux la tournée des fêtes privées (ils sont payés par avance le jour précédent) ou s'installent dans des lieux publics pour faire leur tour en espérant gagner un repas gratuit et peut-être se faire remarquer afin d'être embauchés pour une future fête privée.

Uktar : sanctification de Séluné

Les Waterdaviens célèbrent la sanctification de Séluné pendant le mois d'uktar, lorsque la lune est pleine. La déesse a une place prépondérante dans leurs prières pendant toute la phase de pleine lune, mais la cérémonie principale se déroule nuit où l'astre est au sommet de sa plénitude. Au lever de la lune, les fidèles quittent la maison de la Lune et défilent dans les rues jusqu'au port, où la grande prêtresse mène une cérémonie destinée à bénir tous les navigateurs à l'aide de la *baguette des quatre lunes*. On raconte que cette relique sainte était la masse d'armes maniée par Séluné lors de sa première bataille contre Shar, puis que la déesse l'a de nouveau utilisée contre sa sœur lors du Temps des Troubles. Elle est miraculeusement réapparue à Waterdeep après la guerre des Dieux et a depuis manifesté un certain nombre de signes divins. Pendant le reste de l'année, vous pouvez l'admirer à la maison de la Lune, mais seulement de loin et sous bonne garde.

Si vous avez de la chance, vous verrez la *baguette des quatre lunes* pleurer. On raconte en effet que des gouttes, que l'on pense être les larmes Séluné, apparaissent parfois sur la masse d'armes. Elles sont alors récupérées par les prêtresses qui les utilisent pour faire des potions de soin, de guérison de la lycanthropie ou comme eau bénite.

20 uktar : Dernière Liasse

Également surnommée « le Petit Festin », cette journée de fête en petit comité a pour but de célébrer les dons de l'année écoulée. Elle est l'occasion pour les voisins de s'échanger de petits cadeaux (traditionnellement de petits tonnelets de bière, des bocaux de conserves, ou encore du poisson ou de la viande fumée) et de confier les « dernières lettres » aux capitaines de navire et caravaniers (elles sont appelées ainsi car ce sont les dernières à quitter la ville avant que les conditions climatiques ne compliquent grandement les voyages). De toutes les fêtes qui animent Waterdeep celle-ci est peut-être la plus détendue et reposante. Prévoyez de dépenser un petit peu plus que la normale afin de prendre un bon repas avec vos proches, qu'il s'agisse de gens chers à votre cœur ou simplement des personnes qui vous font face à l'auberge.

11 nuiteuse : Hurlebas

En l'honneur de Malar, les membres de la garde municipale quittent la cité en petits groupes pour chasser les menaces identifiées par les fermiers et les voyageurs, dont notamment les brigands, les loups, les hiboux, les ogres et les trolls qui infestent les routes et la campagne avoisinante. Ces chasses durent rarement plus d'une décade. Pendant ce temps, le guet se lance dans une traque acharnée contre les malfaiteurs qui sévissent dans l'enceinte de la ville. Si pour une raison ou une autre vous craignez de ne pas être dans la légalité, je ne saurais trop vous conseiller d'éviter Waterdeep pendant Hurlebas et la décade suivante.

Les enfants de Waterdeep ne pouvant pas se joindre aux chasseurs, de fausses chasses sont organisées en ville à l'occasion desquelles ils traquent des adultes déguisés en monstres et s'amusent à faire semblant d'abattre ces prédateurs.

20 nuiteuse : Simril

Le crépuscule de ce jour voit les Waterdaviens sortir de chez eux pour tenter de repérer les étoiles qui ont porté chance à leurs ancêtres ou qui sont associées à leur naissance. Ils font leur possible pour rester éveillés toute la nuit en se réunissant autour de feux de camp pour chanter et boire des boissons chaudes. Les nuits nuageuses attirent généralement plus de monde car on dit qu'apercevoir son étoile au travers de la couverture nuageuse est un signe de la faveur de Tymora. Dans les maisons, les domestiques entretiennent des feux ronflants et préparent la nourriture qui sera mangée par les noceurs pendant la nuit et la matinée suivante. Si vous n'êtes lié à aucune étoile en particulier, vous trouverez des vendeurs de cartes du ciel qui, pour un éclat ou deux, sont prêts à déterminer votre étoile en fonction de votre date et lieu de naissance et à vous indiquer son emplacement.

En guise de conclusion

Vous voilà, sympathiques lecteurs, à la fin de mon enchiridion. Si vous n'êtes pas encore arrivé en ville, ses splendeurs vous attendent. Si vous lisez ces mots dans son enceinte, déposez vite ce livret et allez découvrir directement les lieux. Peut-être aurez-vous l'insigne chance d'y croiser un superbe auteur confronté à la difficile tâche de noter un débit de boisson waterdavien. Si c'est le cas, je vous salue d'avance et vous dit ceci : « Bien le bonjour ! Il vous en coûtera sept pointes par autographe ».

Annexe A : Objets magiques

Vous trouverez dans cette annexe les nouveaux objets magiques qui apparaissent dans l'aventure. Ils sont présentés ici dans l'ordre alphabétique.

Plusieurs de ces objets sont en possession de PNJ spécifiques :

- Aurinax détient le *bâton-dragon d'Ahghairon*.
- Jalester Silvermane possède un *insigne du guet*.
- Jarlaxle Baenre possède un *protège-bras des dagues volantes* , une *plume de convocation de diatryma*, un *cache-œil du vaurien* et un *anneau de vérité*.
- Meloon Dragon-de-Guerre possède *Tranchazur*.
- Vajra Safar détient le *Bâton noir*.

Anneau de vérité

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes avantagé lors des jets de Sagesse (Perspicacité) que vous faites pour déterminer si quelqu'un vous ment.

Bâton dragon d'Ahghairon

Bâton, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous tenez le *bâton-dragon d'Ahghairon*, vous êtes avantagés lors des jets de sauvegarde contre les sorts et le souffle des dragons, ainsi que contre le souffle des autres créatures du type dragon (comme les dragons-tortues).

Si vous touchez une créature du type dragon avec le bâton, elle peut circuler à Waterdeep en ignorant le *sceau draconique d'Ahghairon* (voir la section « sceau draconique d'Ahghairon », page 6). Cet effet persiste jusqu'à ce que la créature soit de nouveau touchée par le bâton ou jusqu'à la fin de la durée que vous lui avez annoncée lorsque vous lui avez conféré cet avantage.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez, par une action, dépenser 1 charge pour lancer le sort *injonction*. Si vous ciblez un dragon avec ce sort, il est désavantagé lors de son jet de sauvegarde. Le bâton regagne 1d10 charges chaque jour, à l'aube.

Bâton noir

Bâton, légendaire (harmonisation requise avec l'héritier du Bâton Noir, qui doit être un magicien)

Le *Bâton noir* est un bâton intelligent, couvert de runes et parcouru de minces veines d'argent. Il est le symbole de la charge de *Bâton Noir*, le plus haut rang pour un magicien de Waterdeep. En tant que propriétaire légitime du *Bâton noir*, Vajra Safahr est la seule qui peut s'harmoniser avec lui. Le bâton peut cependant choisir un nouveau propriétaire (voir la section Personnalité ci-dessous).

Le *Bâton noir* possède les propriétés magiques d'un *bâton de puissance* (voir le *Dungeon Master's Guide*) en plus des suivantes :

Animer les statues vivantes. Par une action, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs charges du bâton afin d'animer ou de désactiver une ou plusieurs statues vivantes de Waterdeep (voir l'annexe B). Pour pouvoir utiliser cette propriété, vous devez vous trouver en ville et vous ne pouvez animer ou désactiver qu'une statue par charge dépensée. Une statue animée obéit aux ordres télépathiques de l'esprit de Khelben Arunsun, qui se trouve emprisonné dans le bâton (voir la section « Personnalité » ci-dessous). Une statue vivante redevient inanimée si elle est désactivée ou si le bâton est brisé.

Dissipation de la magie. Par une action bonus, vous pouvez dépenser une charge du bâton afin de lancer le sort *dissipation de la magie* sur une créature, un objet ou un effet magique que vous touchez avec l'extrémité du bâton. Si la cible est une créature non consentante ou un objet en possession d'une telle créature, vous devez toucher la créature avec une attaque de corps à corps à l'aide du *Bâton noir* avant de pouvoir dépenser la charge qui vous permet de lancer le sort.

Absorption de magie. Cette propriété affecte seulement les créatures qui utilisent des emplacements de sorts. Quand vous touchez une telle créature avec une attaque de corps à corps en utilisant le *Bâton noir*, vous pouvez, par une action bonus, dépenser 1 charge du bâton afin que la cible dépense un emplacement de sort du plus haut niveau qu'elle est capable d'utiliser sans qu'elle lance de sort. Si la cible a déjà utilisé tous ses emplacements de sort, il ne se passe rien. Elle récupère les emplacements de sorts ainsi perdus normalement, en terminant un long repos.

Maître des enchantements. Quand vous lancez un enchantement de niveau 1 ou supérieur en tenant le bâton, vous pouvez faire un test d'Intelligence (Arcanes) avec un DD de 10 + le niveau du sort. Si vous réussissez le test, vous lancez le sort sans dépenser d'emplacement de sort.

Intelligence. Le *Bâton noir* est un bâton intelligent d'alignement neutre qui possède 22 en Intelligence, 15 en Sagesse et 18 en Charisme. Il entend et bénéficie d'une vision dans le noir dans un rayon de 36 mètres et peut communiquer par télépathie avec toute créature qui le tient en main.

Personnalité. Dans le bâton se trouvent piégés tous les esprits de ses précédents propriétaires. Son créateur Khelben Arunsun est la personnalité dominante parmi ceux-ci. À l'image de Khelben, le bâton est extrêmement retors et manipulateur. Il préfère conseiller son propriétaire sans le contrôler directement. Son principal objectif est de protéger Waterdeep et son Seigneur manifeste, actuellement Laeral Silverhand. Son objectif secondaire consiste à aider son détenteur à devenir plus puissant.

Si celui ou celle qui occupe le poste de Bâton Noir ne sert plus les intérêts du bâton, celui-ci cesse alors de fonctionner jusqu'à ce qu'il trouve un héritier qu'il juge digne de lui, quelqu'un dont la loyauté envers Waterdeep est absolue.

Piège à esprits. Quand le détenteur du Bâton noir meurt, son esprit se trouve piégé dans l'arme, en compagnie des âmes de ses prédécesseurs. (Un Bâton Noir dont l'esprit est emprisonné dans le bâton ne peut pas être ramené d'entre les morts.)

Si le bâton est détruit, les esprits qu'il contient sont libérés. Dans ce cas, l'esprit de Kelben peut se glisser dans n'importe lequel des morceaux du bâton brisé. Ce morceau possède alors la propriété intelligence du bâton, mais aucune des autres. Tant que ce morceau du bâton existe, l'esprit de Khelben peut reconstituer l'objet quand il le souhaite. Quand le bâton est reconstruit, les esprits des précédents Bâtons noirs se trouvent de nouveau pris au piège dans celui-ci.

Cache-œil du vaurien

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce cache-œil, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes avantagés lors de vos jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
- Si vous possédez le trait sensibilité à la lumière du soleil, vous n'êtes plus soumis à ses effets.

- Vous êtes immunisés contre la magie qui permet aux autres créatures de lire vos pensées ou de déterminer si vous mentez ou non. Les créatures peuvent communiquer avec vous par télépathie uniquement si vous le leur permettez.

Insigne du guet

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec quelqu'un désigné par le Seigneur manifeste de Waterdeep).

Les *insignes du guet* sont seulement remis à ceux qui ont réussi à gagner la confiance du Seigneur manifeste de Waterdeep. Cet insigne est décoré de l'emblème de la ville. Il identifie son porteur comme un capitaine du guet de Waterdeep.

Tant que vous portez l'insigne, vous gagnez un bonus de +2 à la CA si vous n'utilisez pas de bouclier.

Si vous vous trouvez séparé de plus de 1,50 m de l'insigne pendant plus d'une minute, il disparaît et reparaît sur une surface qui se trouve à 1,50 mètre du Seigneur manifeste. Tant que vous détenez cet insigne, le Seigneur manifeste sait où vous vous trouvez, pour peu que vous vous trouviez sur le même plan d'existence et que vous soyez toujours harmonisé avec l'insigne.

Par une action, le Seigneur manifeste peut toucher l'insigne et mettre fin à votre harmonisation avec celui-ci.

Insigne du guet



Oiseau de papier



Oiseau de papier

Objet merveilleux, peu courant

Une fois que vous avez écrit un message de 50 mots ou moins sur cette feuille de parchemin magique et prononcé le nom d'une créature, elle se plie par magie pour prendre la forme d'un Très Petit oiseau de papier, qui s'envole pour rejoindre le destinataire dont vous avez prononcé le nom. Ce dernier doit se trouver sur le même plan d'existence que vous, sinon l'oiseau est réduit en cendres au moment où il prend son envol.

L'oiseau est un objet avec les caractéristiques suivantes 1 point de vie, CA 13, vitesse de vol 18 mètres, Dextérité 16 (+3), et une valeur de 1 (−5) à toutes ses autres caractéristiques. Il est immunisé contre les dégâts de poison et psychiques.

Il emprunte le chemin le plus direct pour rejoindre le destinataire du message. Quand il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de celui-ci, il redevient une feuille de papier inanimée non magique, mais seul son destinataire peut le déplier. Si le nombre de points de vie ou la vitesse de l'oiseau sont réduits à 0 ou s'il est immobilisé d'une façon ou d'une autre, il tombe en cendres.

On trouve généralement les *oiseaux de papier* dans de minces boîtes plates contenant 1d6 + 3 feuilles de parchemin.

Pierre de Golorr

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

La *pierre de Golorr* est une pierre luisante de couleur vert-gris qui tient dans la paume de la main. C'est en réalité un aboleth appelé Golorr, qui a été transformé en objet par magie.

Propriétés aléatoires. La *pierre de Golorr* possède les propriétés suivantes, déterminées en lançant les dés sur les tables présentées dans la section « Les artefacts » du Chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* :



Pierre de Golorr

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 propriété néfaste mineure

Légende. La *pierre de Golorr* contient 3 charges et, chaque jour à l'aube, elle regagne 1d3 charges dépensées. Tant que vous tenez la pierre en main, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer le sort *légende*.

Si vous utilisez la pierre pour lancer *légende*, vous communiquez directement avec l'aboleth, qui partage son savoir avec vous. L'aboleth ne peut pas vous mentir, mais les informations qu'il partage sont souvent cryptiques ou vagues.

Il sait où se trouve la chambre forte cachée du seigneur Neverember. Il sait également qu'il faut trois clés pour ouvrir la porte et qu'un dragon d'or nommé Aurinax y réside et garde le trésor.

Mémoire défaillante. Quand vous n'êtes plus harmonisé avec la *pierre de Golorr*, vous devez faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. Sur un échec, vous oubliez avoir jamais possédé la pierre et toutes les connaissances qu'elle a partagées avec vous. Si vous bénéficiez du sort *lever une malédiction*, vous avez 20 % de chances de retrouver la mémoire et de vous rappeler de ces connaissances. Le sort *restauration supérieure* vous rend automatiquement la mémoire.

Intelligence. La *pierre de Golorr* est un objet magique intelligent d'alignement loyal mauvais, qui possède 18 en Intelligence, 15 en Sagesse et 18 en Charisme. Elle entend et bénéficie d'une vision dans le noir dans un rayon de 36 mètres. Elle peut communiquer par télépathie avec la créature avec laquelle elle est harmonisée tant que cette créature comprend au moins une langue. En outre, l'aboleth apprend les plus grands désirs de n'importe quelle créature qui communique par télépathie avec la pierre.

La *pierre de Golorr* a soif d'informations et ne souhaite pas rester trop longtemps entre les mains d'une seule créature. Quand elle veut changer de mains, elle exige d'être remise à une autre créature intelligente aussi vite que possible. Si son détenteur ignore sa demande, elle tente de prendre le contrôle de lui (voir la section « Les objets magiques intelligents » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

Personnalité. La *pierre de Golorr* est dotée d'une forme d'intelligence étrangère et elle fait preuve à la fois d'un caractère dominant et d'une immense soif de connaissances. Elle se considère comme un dieu immortel et sans âge.

Détruire la pierre. Quand il est sous forme de pierre, l'aboleth n'est pas une créature et il n'est donc pas soumis aux effets qui affectent les créatures. La *pierre de Golorr* est immunisée contre tous les dégâts. Il est possible de détruire la pierre en lui lançant le sort *répulsion/attirance* et en choisissant les aberrations comme cible de l'effet de répulsion. Quand le sort est lancé avec ces paramètres, la pierre se transforme en mucus, détruite. L'aboleth Golorr apparaît alors dans un emplacement libre dans un rayon de 9 mètres autour de ce qu'il reste de la pierre. L'aboleth est furieux que la pierre ait été détruite et il attaque toutes les créatures qu'il voit.

Plume de convocation de diatryma

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette plume de couleur vive est celle d'un diatryma, un oiseau de Grande taille incapable de voler, au plumage coloré originaire de l'Underdark. Si, par une action, vous prononcez le mot de commande de la plume et le jetez au sol dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous dans emplacement inoccupé de Grande taille, elle se transforme en un diatryma pour une durée maximale de 6 heures, après quoi elle reprend sa forme de plume. Cela se produit plus tôt si le diatryma est réduit à 0 point de vie ou si vous utilisez une action pour prononcer de nouveau le mot de commande en touchant l'oiseau.

Une fois que le diatryma a repris son aspect de plume, vous ne pouvez plus faire appel à sa magie pendant 7 jours.

Le diatryma possède les mêmes statistiques qu'un **bec de hache**, sauf que son bec inflige des dégâts perforants et non tranchants. La créature se montre amicale envers vous et vos compagnons et elle peut servir de monture. Elle comprend les langues que vous parlez et obéit à vos ordres oraux. Si vous ne lui donnez pas d'ordre, le diatryma se contente de se défendre.

Poudre à fumée

Objet merveilleux, peu courant

La *poudre à fumée* est un explosif magique principalement utilisé pour propulser une balle depuis le canon d'une arme à feu. Elle est entreposée dans des tonnelets de bois hermétiques ou de petites poches de cuir étanches. Une poche contient assez de *poudre à fumée* pour cinq tirs et un tonnelet assez pour 500 tirs.

Si la *poudre à fumée* prend feu, tombe, ou est manipulée trop brusquement, elle explose et inflige des dégâts de feu à chaque créature ou objet dans un rayon de 6 mètres : 1d6 pour une poche, 9d6 pour un tonnelet. Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur de la *poudre à fumée*, elle devient définitivement inerte.

Protège-bras des dagues volantes

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

De minces dagues semblent fixées à ce protège-bras. Par une action, vous pouvez prendre deux dagues magiques sur le protège-bras et les lancer immédiatement en faisant

une attaque à distance avec chacune. La dague disparaît si vous ne la lancez pas immédiatement ou après avoir touché ou raté sa cible. Le protège-bras n'est jamais à court de dagues.

Tenue de Seigneur

Objet merveilleux, très rare (harmonisation nécessaire avec une créature de forme humanoïde)

Les Seigneurs masqués de Waterdeep revêtent cette tenue quand ils doivent se rencontrer. Grâce à elle, il est impossible de distinguer un seigneur de ses pairs. La tenue comporte trois accessoires (un heaume, une amulette et une robe) qui, portés ensemble, fonctionnent comme un unique objet magique, mais seulement dans les limites de la ville de Waterdeep et de ses égouts. Vous vous harmonisez à la tenue entière comme s'il s'agissait d'un seul objet.

Heaume de Seigneur. Ce heaume vous couvre la tête et dissimule votre visage. Au niveau des yeux, un voilage vous permet de rester anonyme sans pour autant vous aveugler. Quand vous portez le heaume, votre voix est altérée par magie afin qu'on ne puisse pas savoir si vous êtes un homme ou une femme et vous êtes immunisé contre la magie qui permet aux autres créatures de lire vos pensées, de savoir si vous mentez, de connaître votre alignement, ou le type de créature que vous êtes. Les créatures peuvent communiquer avec vous par télépathie uniquement si vous le leur permettez.

Amulette de Seigneur. Cette amulette est ornée de l'emblème de Waterdeep. Elle fonctionne comme une *amulette d'antidétection*.

Robe de Seigneur. Cette élégante robe fonctionne comme un *anneau d'action libre* et elle projette une illusion qui vous fait apparaître comme une silhouette androgyne banale, de forme humanoïde et grande de 1,80 mètre.



Tenue de Seigneur

Tranchazur

Arme (hache d'armes), légendaire (harmonisation requise)

Forgée par l'archimage Ahghairon, cette hache d'armes intelligente a été conçue pour défendre Waterdeep. Son détenteur actuel est un ancien membre de Griseforce appelé Meloon Dragon-de-Guerre (voir l'annexe B), mais l'arme cherche un nouveau propriétaire.

Le manche de *Tranchazur* est en acier gravé de minuscules runes et entouré de cuir de dragon bleu. Un saphir étoilé est serti dans son pommeau. La tête de la hache est faite d'un alliage d'argent, d'électrum et d'acier. Ses bords brillent d'un éclat bleu profond et constant.

Quand vous utilisez cette arme magique, vous gagnez un bonus de +3 à vos jets d'attaques et de dégâts. Le sort *bouclier* n'offre aucune protection contre la hache, qui traverse sans mal la barrière de force magique qu'il crée.

Si vous frappez un fiélon ou un mort-vivant avec la hache, des flammes bleues et froides embrasent son fer et infligent 2d6 dégâts radiants supplémentaires à la cible.

Lancer. La hache d'armes contient 3 charges. Vous pouvez en dépenser une lors d'une attaque à distance avec la hache qui fonctionne alors comme si elle possédait la propriété lancer, avec une portée normale de 18 mètres et une portée longue de 54 mètres. Qu'elle touche sa cible ou non, la hache revient vers vous à la fin du tour en cours, arrivant dans votre main ouverte ou à vos pieds, dans votre emplacement (selon votre préférence). Chaque matin, à l'aube, la hache regagne toutes les charges dépensées.

Illumination. Tant que la hache se trouve dans votre main, vous pouvez par une action la faire luire d'un éclat bleu ou étouffer cette luminosité. Cet éclat émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres supplémentaires.

Intelligence. *Tranchazur* est une arme intelligente loyale neutre avec 12 en Intelligence, 15 en Sagesse et 15 en Charisme. Elle entend et bénéficie d'une vision dans le noir dans un rayon de 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son porteur et comprend, parle et lit le commun. Elle a une voix douce et calme. L'arme perçoit la présence des créatures qui ne sont pas d'alignement loyal dans un rayon de 36 mètres.

Personnalité. *Tranchazur* a fait le serment de défendre Waterdeep et elle désire être maniée par une personne respectueuse de la loi et prête à tout pour défendre la ville. L'arme est patiente et prend son temps pour trouver le détenteur idéal.

Si quelqu'un tente d'utiliser *Tranchazur* contre sa volonté, elle peut multiplier son poids par dix et magiquement adhérer à n'importe quel objet ou surface de taille Moyenne ou supérieure avec lequel elle entre en contact. Il est alors impossible de la manier. Une fois que la hache adhère à un objet ou une surface, le seul moyen de l'en séparer sans détruire l'un ou l'autre consiste à utiliser un sort de *souhait*. Elle peut cependant décider à n'importe quel moment de mettre fin à cet effet.

Annexe B : Monstres et PNJ

Vous trouverez dans cette annexe la description de plusieurs monstres et personnages non joueurs qui interviennent dans cette aventure. Ils sont présentés par ordre alphabétique.



Ahmaergo

Ahmaergo

Ahmaergo, le majordome de Xanathar, est fasciné par les minotaures. Bien qu'il soit d'un abord poli, ce nain d'écu est aussi sournois et corrompu que le pire des diables, et il fait preuve d'une loyauté indéfectible envers son tyrannœil de maître.

Ahmaergo est le membre le plus influent de la Guilde de Xanathar après le tyrannœil.

Ammalia Cassalantre

La vaniteuse maîtresse de la maison Cassalantre a été formée aux arts occultes. Comme son mari Victoro, elle vénère Asmodée. Quand ils étaient jeunes, Ammalia et Victoro ont signé un contrat avec l'archidiable, échangeant les âmes de leurs enfants contre le pouvoir, la santé et une longue vie. L'âme d'Osvaldo, leur aîné, lui a immédiatement été retirée et il a été transformé en diable des chaînes. Les âmes des jumeaux Terenzio et Elzerina, plus jeunes, leur seront confisquées le jour de leur neuf ans.

Cependant, il est stipulé dans le contrat que les Cassalantre peuvent s'affranchir de leurs obligations en échange d'une somme colossale et du sacrifice de nombreux infortunés. Victoro s'est donc mis en quête du trésor

Ahmaergo

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +5, Perception +6
Résistance aux dégâts de poison
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues commun, commun des profondeurs, nain
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Résistance naine. Ahmaergo est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'empoisonnement.

Indomptable (2/jour). Ahmaergo peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il est obligé d'utiliser le nouveau résultat.

Second souffle (recharge après un court ou un long repos). Par une action bonus, Ahmaergo peut regagner 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Ahmaergo peut faire trois attaques avec sa hache à deux mains.

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts tranchants, plus 7 (2d6) dégâts tranchants si Ahmaergo possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Ammalia Cassalantre

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage)
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perspicacité +4, Persuasion +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 11
Langues commun, draconique, elfique, infernal
Dangerosité 5 (1 800 PX)

SIncantation. Ammalia est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *amis, main du mage, message, réparation*
1e niveau (4 emplacements) : *armure du mage, charme-personne, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, invisibilité, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, hâte, langues*
4e niveau (3 emplacements) : *confusion, peau de pierre*
5e niveau (1 emplacement) : *dominer un monstre*

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 − 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 − 1) dégâts contondants à deux mains.

A

perdu de Dagult Neverember, pendant qu'Ammalia prévoit d'organiser un festin empoisonné à l'occasion du jour des Fondateurs.

Ammalia est courtoise, bien éduquée, elle a voyagé et elle est extrêmement rusée. Elle est réputée pour être une redoutable négociatrice. C'est une grande lépidoptérophile qui possède un magnifique jardin dédié aux papillons. Ses deux cadets ont le droit de jouer dans ce jardin uniquement sous sa surveillance.

Apprenti magicien

Les apprentis magiciens sont des lanceurs de sorts profanes novices au service de magiciens plus expérimentés ou en formation dans une école. Ils sont généralement chargés d'accomplir des corvées comme la cuisine et le ménage en échange de leur apprentissage de l'art de la magie.

Apprenti magicien

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Sens Perception passive 10
Langue une seule (généralement le commun)
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation. Un apprenti est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *trait de feu, prestidigitation, réparation*
1er niveau (2 emplacements) : *bouclier, déguisement, mains brûlantes*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.



Aurinax sous sa forme de nain.

Aurinax

Aurinax est un dragon d'or mâle et adulte qui n'est pas soumis au *sceau draconique d'Ahghairon* (voir la section « sceau draconique d'Ahghairon », page 6) et qui réside dans la ville. L'archimage Maaril, dernier utilisateur du *bâton-dragon d'Ahghairon* faisait parti de ses amis et il a donc invité le dragon à lui tenir compagnie dans la tour du Dragon en ville. Peu avant la Magepeste, Maaril a sombré dans la folie et a quitté Waterdeep, confiant le *bâton-dragon d'Ahghairon* à Aurinax (voir l'Annexe A pour plus d'informations sur le *bâton-dragon*).

Quand Dagult Neverember est devenu le Seigneur manifeste de Waterdeep, il a passé un accord avec le dragon. Selon les termes de cet accord, Aurinax pourrait conserver le *bâton-dragon d'Ahghairon* à la condition qu'il garde une chambre forte située sous la ville. Quand Neverember viendrait récupérer le trésor qui s'y trouvait, Aurinax serait libre de retourner à la tour du Dragon avec le *bâton-dragon*. Mais personne n'est jamais venu chercher le trésor et le loyal Aurinax continue donc de garder la chambre forte. Elle est protégée contre la magie de scrutation et il ne reste personne à Waterdeep qui connaisse l'existence d'Aurinax ou l'endroit où se trouve le *bâton-dragon*.

Statistiques de jeu.

Aurinax est un **dragon d'or adulte**. Il prend souvent la forme d'un vieux nain d'or appelé Barok Frappemarteau, qui marche en s'appuyant sur le *bâton-dragon*.



Barde

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +3
Compétences Acrobaties +4, Perception +5, Représentation +6
Sens Perception passive 15
Langues deux au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation. Ce barde est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Tours de magie (à volonté) : *amis, main du mage, moquerie cruelle*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, héroïsme, mot de guérison, sommeil, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements): *briser, invisibilité*

Chant reposant. Le barde peut profiter d'un court repos pour entonner une chanson. Tout allié qui entend cette chanson regagne 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense au moins 1 dé de vie pour regagner des points de vie à la fin de cette période de repos. Le barde peut également bénéficier de cet effet.

Raillerie (2/jour). Par une action bonus lors de son tour, le barde peut viser une créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 ou se trouver désavantagée lors de ses tests de caractéristique et ses jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du barde.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Barde

Les bardes sont des poètes, des conteurs et des amuseurs de talent. Ils voyagent beaucoup et on les rencontre généralement dans des tavernes ou en compagnie d'une joyeuse bande d'aventuriers, de mercenaires aguerris, ou de mécènes fortunés.

Barnibus Bourrasque

Barnibus travaille pour l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs et enquête sur les crimes liés à la magie. De prime abord, il semble irritable et réservé et il ne se confie qu'à Saeth Cromley, un sergent du guet à la retraite qui l'assiste lors de nombreuses enquêtes.

Barnibus est un vieux garçon qui possède une petite propriété bien tenue héritée de sa grand-mère dans le quartier Maritime. Quand il n'enquête pas pour le compte de l'ordre Vigilant, il passe ses journées à lire et écrire des livres dans sa bibliothèque.

Barnibus utilise des sorts à même de l'aider dans ses enquêtes, afin de découvrir les secrets des suspects et retrouver les personnes disparues. La violence lui répugne et il n'utilisera jamais sa magie pour blesser d'autres personnes, même si celles-ci s'en prennent à lui.

Barnibus Bourrasque

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 10 (13 avec *armure du mage*)
Points de vie 24 (7d8 – 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +4
Compétences Arcanes +5, Investigation +7, Perception +4, Perspicacité +6
Sens Perception passive 14
Langues commun, draconique, halfelin, nain
Dangerosité 2 (450 PX)

Équipement spécial. Barnibus est équipé d'une *baguette de détection de la magie.*

Incantation. Barnibus est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, message, protection contre les armes*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, compréhension des langues, identification*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *clairvoyance, envoi de message*
4e niveau (1 emplacement) : *localiser une créature, sphère résiliente d'Otiluke*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Bretteur

Les bretteurs sont de charmants bons à rien qui vivent en suivant leur propre code de l'honneur. Ils ont soif de notoriété, se laissent souvent aller à des aventures romantiques et gagnent généralement leur vie en tant que pirates ou corsaires, car ils sont incapables de rester trop longtemps au même endroit.

Bretteur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement sauf loyal

Classe d'armure 17 (armure de cuir)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Compétence Acrobaties +8, Athlétisme +5, Persuasion +6
Sens Perception passive 10
Langue une seule (généralement le commun)
Dangerosité 3 (700 PX)

Défense élégante. Tant qu'un bretteur ne porte ni armure ni bouclier ou seulement une armure légère, son modificateur de Charisme est ajouté à sa CA.

Pied léger. Un bretteur peut exécuter les actions se précipiter ou se désengager comme action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Attaques multiples. Le bretteur fait trois attaques : une attaque avec sa dague et deux avec sa rapière.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Durnan

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 16 (*chemise de mailles elfique*)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +8, Con +8
Compétences Athlétisme +8, Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues commun, nain
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Équipement spécial. Durnan manie une *épée tranchante* (épée à deux mains) appelée Sombretombe. Il porte des *bottes de marche et de saut, une chemise de mailles elfique* et un *anneau de renvoi des sorts*.

Indomptable (recharge après un long repos). Durnan peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il est obligé d'utiliser le nouveau résultat.

Renvoi des sorts. Tant qu'il porte son *anneau de renvoi des sorts*, Durnan est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts qui le prennent directement pour cible (et non contre les sorts à zone d'effet). Si Durnan fait 20 à son jet de sauvegarde et que le sort est de 7e niveau ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur lui et prend à la place pour cible la créature qui l'a lancé, en utilisant le niveau d'emplacement de sorts, le DD du jet de sauvegarde contre les sorts, le bonus d'attaque et la caractéristique d'incantation de cette créature.

Actions

Attaques multiples. Durnan fait quatre attaques de corps à corps.

Sombretombe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est un objet, le coup lui inflige à la place 16 dégâts tranchants. Si la cible est une créature et que Durnan obtient un 20 sur son d20 pour son jet d'attaque, la cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et Durnan lance un autre d20. S'il fait de nouveau 20, il tranche un membre de sa cible, ou une autre partie de son corps si celle-ci n'a pas de membres.

Arbalète double. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché :* 13 (2d10 + 2) dégâts perforants.

Expert en arts martiaux

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16
Points de vie 60 (11d8 + 11)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perspicacité +5
Sens Perception passive 13
Langue une seule (généralement le commun)
Dangerosité 3 (700 PX)

Défense sans armure. Tant que l'expert ne porte pas d'armure ni de bouclier, son modificateur de Sagesse est ajouté à sa CA.

Actions

Attaques multiples. L'expert fait trois attaques à mains nues ou trois attaques de fléchette.

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature, l'expert peut choisir de lui imposer l'un des effets suivants :

- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou faire tomber un objet qu'elle tient (au choix de l'expert).
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou tomber à terre.
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'expert.

Fléchette. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade de projectiles. L'expert dévie le projectile d'une attaque à distance qui le touche. Il réduit les dégâts causés par l'attaque de 1d10 + 3. S'il réduit la quantité de dégâts qu'il subit à 0, il attrape le projectile si celui-ci est assez petit pour être tenu dans une main et qu'il a une main de libre.

B



Soldat, capitaine et cavalier du Griffon de la garde municipale

Durnan

Durnan est le propriétaire et le tenancier du Portail Béant. Malgré son apparence d'homme d'âge mûr qui a vu de meilleurs jours, Durnan conserve un esprit vif et il n'a aucun mal à manier une épée s'il le doit. Il n'aime pas parler de son passé et il refuse re révéler quoi que ce soit sur sa vie d'aventurier.

Si Durnan a encore de la famille vivante, il n'en parle pas. Il prononce rarement deux mots si un seul suffit. Il aime l'humour noir et n'a aucune pitié envers ceux qui se risquent à Undermountain.

Sombretombe, son épée à deux mains magique, se trouve à toujours à portée de main sous le bar. Quand il la manie, il peut sans mal trancher des tables en deux. Il peut également tirer une arbalète double (une arbalète lourde avec une portée réduite et qui tire deux carreaux en direction d'une même cible). Cela dit, s'il participe à une rixe, il comptera plutôt sur ses poings ou une chope bien envoyée.

Durnan ne s'aventure jamais trop loin du Portail Béant. Il envoie généralement ses employés chercher ce dont il a besoin. S'il se sent d'humeur charitable, il tentera calmement de décourager de sympathiques « moins que rien » de s'aventurer à Undermountain s'il pense qu'ils n'y survivront pas. Il peut également envoyer des aventuriers vers des habitués de la taverne qui pourront les aider ou leur donner de précieuses informations.

Expert en arts martiaux

Les experts en arts martiaux sont des moines aguerris qui ont suivi un entraînement intensif au combat à mains nues. Certains d'entre eux protègent des monastères. D'autres parcourent le monde à la recherche de l'illumination ou de nouvelles formes de combat à maîtriser. Quelques-uns deviennent des gardes du corps et échangent leurs prouesses martiales et leur loyauté contre le gîte et le couvert.

Floon Blagmaar

Floon est un jeune trentenaire natif de Waterdeep. Il est beau garçon, mais pas très futé. Il était auparavant « cavalier » pour les clients des salles des fêtes, mais il se trouve actuellement sans emploi. En effet, il y a quelques mois, il a surpris un noble marié en bien fâcheuse posture et il vit maintenant des généreuses sommes qu'il reçoit en échange de son silence.

Floon a des amis dans toute la ville et il passe son temps à boire et profiter de la vie. Son apparence lui a permis d'arriver là où il en est, mais il ne sait pas quoi faire de sa vie et il n'a jamais fait preuve d'un grand intérêt pour le travail.

Statistiques de jeu.

Flood est un humain illuskien, un **roturier** d'alignement chaotique bon avec une Intelligence de 7 (−2) et un Charisme de 13 (+1). Il parle commun.

Garde municipale

La garde municipale est l'armée de Waterdeep. Elle est chargée d'en protéger les murs et les portes, les bâtiments municipaux, le port et les fonctionnaires. Elle patrouille également sur les routes menant à Amphail, Goldenfields et Daggerford.

Les grades de la garde municipale

Les membres de la garde municipale ont des grades. Les voici, du plus modeste au plus élevé :

Soldat
Sergent (armar)
Lieutenant (civilar)
Capitaine (civilar senior)
Il existe également plusieurs postes de commandants, dont

E



Membres du guet municipal

Cavalier du Griffon

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +4, Dressage +3, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue une seule (généralement le commun)
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher (désavantagé contre une cible qui se trouve à 1,50 m ou moins), allonge 3 m, une cible *Touché :* 8 (1d12 + 2) dégâts perforants, ou 11 (1d12 + 5) dégâts perforants en selle.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Léger comme une plume. Le cavalier porte un anneau magique qui lui permet, s'il chute, d'utiliser une réaction pour lancer le sort *léger comme une plume*. Une fois le sort lancé, l'anneau perd ses propriétés magiques.

certains sont permanents (sénéchal du Château de Waterdeep, défenseur du port, maître des tours nord, maître des tours sud, maître armurier) et d'autres accordés seulement en temps de guerre en fonction des besoins (la main des Seigneurs et le champion des Seigneurs).
Le protecteur de Waterdeep

Le protecteur de Waterdeep est actuellement Elminster, qui répond directement au Seigneur manifeste Laeral Silverhand.

La cavalerie du Griffon est une unité spéciale de la garde municipale, composée de vétérans entraînés à voler à dos de griffons.

Statistiques de jeu.

Les soldats et les sergents de la garde municipale sont considérés comme des **gardes**. Les membres qui possèdent le grade de lieutenant ou un grade supérieur sont généralement des **vétérans**.

Guet municipal

Le guet municipal est la police de Waterdeep. Il est chargé de faire régner l'ordre en ville et d'appréhender les criminels. Les patrouilles du guet sont généralement composées de quatre à douze individus. Une patrouille qui s'attend à rencontrer des problèmes peut recevoir des renforts sous la forme d'un **prêtre** (venant d'un des temples locaux) ou d'un **mage** (de l'ordre vigilant des Magistes et Protecteurs).

Les grades du guet municipal

Les membres du guet municipal sont appelés des officiers. Voici leurs grades, du plus modeste au plus élevé :

Agent
Sergent (armar)
Lieutenant (civilar)
Capitaine (civilar senior ; en charge d'un poste du guet)
Commandant (civilar de quartier ; un par quartier de la ville)
Commandeur du guet

Le guet compte également un maître d'armes, sous les ordres du commandeur du guet, responsable de l'approvisionnement. Le commandeur du guet se trouve quant à lui directement sous l'autorité du Seigneur manifeste Laeral Silverhand.

Statistiques de jeu.

La majorité des membres du guet sont des **vétérans**. Certains des plus hauts gradés sont des **chevaliers**. Tous les membres du guet municipal sont équipés de casques et de gourdins quand ils sont en service.



Hlam

Hlam

Ce vénérable moine humain vit dans une caverne à mi-hauteur du mont Waterdeep. Hlam est le grand maître de l'ordre de la Main juste, un petit groupe monastique dévoué à Tyr. Des aspirants étudiants viennent régulièrement lui demander de leur apprendre la Voie des poings sacrés, qui combine l'entraînement des moines à la magie des clercs.

Hlam

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'Armure 22 (défense sans armure)
Points de vie 137 (25d8 + 25)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	24 (+7)	13 (+1)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +5, Dex +12
Compétences Athlétisme +5, Religion +7
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, terrorisé
Sens Perception passive 15
Langues toutes les langues parlées
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Incantation. Hlam est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, épargner les mourants, flamme sacrée, lumière*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi, détection du mal et du bien, mot de guérison, sanctuaire*
2e niveau (3 emplacements) : *apaisement des émotions, prière de soins, silence*
3e niveau (2 emplacements) : *envoi de message, lever une malédiction, protection contre l'énergie*

Attaques à mains nues magiques. Les attaques à mains nues de Hlam sont magiques.

Défense sans armure. Tant que Hlam ne porte pas d'armure ni de bouclier, son modificateur de Sagesse est ajouté à sa CA.

Dérobade. Si Hlam est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts qu'il subit de moitié, il annule la totalité des dégâts sur une réussite et ne subit que la moitié des dégâts sur un échec. Il ne peut pas utiliser ce trait s'il est neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Hlam attaque trois fois à mains nues, avec des fléchettes, ou en combinant les deux.

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (1d10 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, Hlam peut choisir de lui appliquer l'un des effets suivants :

- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 ou faire tomber un objet qu'elle tient (au choix de Hlam).
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ou tomber à terre.
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou se trouver étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de Hlam.

Fléchette. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 9 (1d4 + 7) dégâts perforants.

Intégrité physique (Recharge après un long repos). Hlam regagne 60 points de vie.

Paume frémissante (Recharge 6). *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Sur un échec, elle est réduite à 0 point de vie. Sur une réussite, elle subit 55 (10d10) dégâts nécrotiques.

Réactions

Chute ralentie. Hlam réduit de 100 la quantité de dégâts contondants qu'il subit suite à une chute.

Parade de projectiles. Hlam dévie le projectile d'une attaque à distance qui le touche. Il réduit les dégâts causés par l'attaque de 1d10 + 27. Si Hlam réduit les dégâts subis à 0, il attrape le projectile si celui-ci est assez petit pour être tenu dans une main et qu'il a une main de libre.

Actions légendaires

Hlam peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Hlam récupère les actions légendaires dépensées.

Pas rapide. Hlam peut se déplacer sur une distance maximale égale à sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Attaque à mains nues (coûte 2 actions). Hlam fait une attaque à mains nues.
Invisibilité (coûte 3 actions). Hlam devient invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. L'effet prend fin s'il fait une attaque ou lance un sort.

Ils reviennent généralement en ville confus, couverts d'ecchymoses et peu enclins à lui rendre de nouveau visite.

Il est possible d'appeler Hlam à l'aide en temps de grands périls. Il propose parfois des perles de sagesses et, d'autres fois, il quitte sa caverne et vient rétablir l'ordre à l'aide de ses poings. Il peut apparaître à n'importe quel moment de l'aventure pour apporter son aide aux PJ, et ceux-ci peuvent également lui rendre visite dans sa caverne pour lui demander des conseils ou un entraînement. L'ordre du Gantelet le considère comme un allié fidèle.

Hlam est immunisé contre les maladies et n'a pas besoin de manger ou de boire. Bien qu'il vieillisse, il n'est soumis à aucune des faiblesses liées au grand âge.



Hrabbaz

Hrabbaz

Hrabbaz est un demi-orc musclé avec un bec-de-lièvre qui travaille comme garde du corps pour le seigneur et la dame de la maison Gralhund. Il est bien élevé et bien habillé, une apparence paisible qui cache une âme de tueur. Il a beaucoup de respect pour dame Yalah Gralhund, mais apprécie beaucoup moins son mari, le caractériel Orond, qu'il aurait plaisir à voir rabaissé.

Jalester Silvermane

Jalester est un homme sérieux d'une vingtaine d'années. Il vient du lointain Cormyr, où il a fait ses preuves au service d'une compagnie de mercenaires appelée les Ombres d'acier. Il y a quelques années, Jalester a quitté les Vaux et s'est rendu à Waterdeep avec d'autres membres de la compagnie dont l'un, Faerrel Dunblade, allait devenir son meilleur ami et son amant.

Le magicien Elminster a sympathisé avec les deux jeunes gens et les a présentés à Laeral Silverhand, qui les a employés comme agents et espions. Jalester et Faerrel ont ainsi aidé le Seigneur manifeste à dévoiler un complot destiné à renverser le gouvernement, mais Faerrel a été tué alors qu'il tentait de mener les coupables devant la justice. Suite à cette tragédie, Jalester est resté à Waterdeep où il est devenu un des agents de terrain de Laeral, au service de la ville et de l'Alliance des Seigneurs. Il n'a eu aucune relation romantique depuis la mort de Ferrel, mais il souhaite retrouver l'amour.

Hrabbaz

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +8, Con +6
Compétences Athlétisme +8, Intimidation +4, Perception +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues commun, orc
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Acharnement (recharge après un long repos). Si Hrabbaz est réduit à 0 point de vie, mais qu'il n'est pas tué sur-le-champ, il lui reste en réalité 1 point de vie.

Indomptable (2/jour). Hrabbaz peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il est obligé d'utiliser le nouveau résultat.

Actions

Attaques multiples. Hrabbaz fait trois attaques avec son morgenstern.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants, plus 3 (1d6) dégâts perforants si Hrabbaz possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Jalester Silvermane

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, *insigne du guet*)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +4, Con +3
Compétences Athlétisme +4, Survie +4
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Équipement spécial. Jalester est équipé d'un *insigne du guet*.

Second souffle (recharge après un court ou un long repos). Par une action bonus, Jalester peut regagner 16 (1d10 + 11) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Jalester fait deux attaques d'arme.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants à deux mains.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Riposte. Quand une créature que Jalester peut voir le rate lors d'une attaque de corps à corps, il peut utiliser sa réaction pour porter à son tour une attaque de corps à corps contre elle. S'il réussit son attaque, son arme inflige 4 dégâts supplémentaires à sa cible.

H

Trésor

Jalester est muni d'un *insigne du guet* (voir l'Annexe A). S'il perd son insigne ou qu'on lui prend, l'objet retourne entre les mains de Laeral Silverhand.

Jarlaxle Baenre

Jarlaxle est un iconoclaste drow fanfaron et extravagant. Il est à la tête d'une faction de drows renégats appelée Bregan D'aerthe, qui rassemble des drows mâles privés de leurs droits issus de familles détruites ou tombées en disgrâce. Jarlaxle a l'esprit vif et un sens de l'humour développé. Il est particulièrement doué à l'épée et possède une pléthore d'objets magiques fort utiles. Il a réussi à infiltrer la ville de Luskan et à imposer une forme d'ordre dans le chaos qui y régnait, avant de s'en déclarer le seigneur secret.

Jarlaxle aime tisser un réseau de complots enchevêtrés qui laissent ses ennemis abasourdis. Le dernier en date est un plan consiste à légitimer Luskan en lui faisant rejoindre l'Alliance des Seigneurs. Jusqu'ici, la mauvaise réputation de la ville a fait échouer ses précédents efforts et les actuels dirigeants de l'Alliance des Seigneurs se sont ouvertement opposés à l'admission de Luskan. Quelques-uns ont même sèchement déclaré que la ville n'intégrerait jamais l'alliance. Néanmoins, Jarlaxle compte persuader Laeral Silverhand, Seigneur manifeste de Waterdeep, de défendre la cause de Luskan, même si cela entraîne la défection d'autres membres. En liant le destin de Luskan et de Waterdeep, Jarlaxle accroîtra son influence politique et économique sur la côte des Épées.

Il est venu à Waterdeep en se faisant passer pour un humain illuskien du nom de Zardoz Zord. Le « capitaine Zord » est le maître du Carnaval des Sirènes, qui longe la côte des Épées du nord au sud et inversement, à bord de trois bateaux : le *Tape à l'œil*, le *Brise cœur* et l'*Agitateur* (trois qualificatifs parfaitement adaptés à Jarlaxle). Il passe le plus clair de son temps à bord du *Tape à l'œil*, son navire personnel. Les deux autres abritent des membres du carnaval et des chars.

Jarlaxle a forgé une alliance avec le Lantan (une île au sud) et a armé ses lieutenants de Bregan D'aerthe avec des armes à feu lantanaises qui fonctionnent à l'aide de *poudre à fumée* magique. Il a également acquis un sous-marin lantanais baptisé le *Marpenoth écarlate*. Ce navire sous-marin est arrimé hors de vue sous le *Tape à l'œil*. Jarlaxle a prévu d'utiliser le sous-marin pour fuir de Waterdeep si ses plans tournent mal.

Jarlaxle est avant tout loyal envers lui-même, et seulement ensuite envers Bregan D'aerthe.

Jarlaxle Baenre

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 24 (*armure de cuir +3*, Défense élégante)
Points de vie 123 (19d8 + 38)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +11, Sag +8
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +6, Discrétion +16, Escamotage +11, Perception +8, Supercherie +14
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues abyssal, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, nain
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Équipement spécial. Jarlaxle est équipé d'une *armure de cuir +3*, d'un *chapeau de déguisement*, d'un *protège-bras des dagues volantes* (voir l'Annexe A), d'une *cape d'invisibilité*, d'un *cache-œil du vaurien* (voir l'Annexe A) et d'un *anneau de vérité* (voir l'Annexe A). Il porte également une *rapière +3*, un *puits portatif* et une *baguette entoilée*. Son chapeau est décoré d'une *plume de convocation de diatryma* (voir l'Annexe A).

Ascendance féerique. Jarlaxle est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Attaque sournoise (1/tour). Jarlaxle inflige 24 (7d6) dégâts supplémentaires à une cible s'il la touche avec une attaque d'arme alors qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié de Jarlaxle non neutralisé et que Jarlaxle n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Défense élégante. Tant que Jarlaxle ne porte ni armure ni bouclier ou seulement une armure légère, Il ajoute son modificateur de Charisme à sa CA.

Dérobade. S'il est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts qu'il subit de moitié, Jarlaxle annule la totalité des dégâts sur une réussite et ne subit que la moitié des dégâts sur un échec. Il ne peut pas utiliser ce trait s'il est neutralisé.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Jarlaxle est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lévitation* (personnelle), *lueurs féeriques*, *ténèbres*

Maître harmonisateur. Jarlaxle peut s'harmoniser avec cinq objets magiques et il peut également s'harmoniser avec des objets magiques normalement réservés à un ensorceleur, un sorcier ou un magicien.

Résistance légendaire (1/jour). Si Jarlaxle rate un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Sensibilité à la lumière du soleil. Quand il ne porte pas son *cache-œil du vaurien*, Jarlaxle est désavantagé lors de ses jets d'attaque et de ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Jarlaxle fait trois attaques avec sa *rapière +3* ou deux attaques avec les dagues créées par son *protège-bras des dagues volantes*.

Rapière +3. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (1d8 + 9) dégâts perforants.

Dague volante. *Attaque d'arme à distance :* +11 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 8 (1d4 + 6) dégâts perforants.

Actions légendaires.

Jarlaxle peut faire 3 actions légendaires, parmi celles proposées ci-dessous. Il ne peut en faire qu'une seule à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Au début de chacun de ses tours, Jarlaxle récupère les actions légendaires dépensées.

Pas rapide. Jarlaxle peut se déplacer de sa vitesse au maximum sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Attaque (coûte 2 actions). Jarlaxle fait une attaque avec sa *rapière +3* ou deux attaques avec les dagues créées par son *protège-bras des dagues volantes*.

J

Laeral Silverhand

Anamanué Laeral Silverhand est née lors de l'année du Capuchon (765 CV). Elle est la cinquième des sept filles de la déesse Mystra. Chacune des sept soeurs est une magnifique femme, puissante et sans âge, avec un penchant pour la magie profane.

Il y a bien longtemps, Laeral régnait sur un royaume appelé Stornanter et était surnommée la reine-sorcière du Nord. Après cela, elle a mené une bande d'aventuriers surnommée les Neuf. Elle a ensuite rencontré et épousé Khelben Arunsun, qui est devenu plus tard le Bâton Noir, le seigneur mage de Waterdeep. À la mort de Khelben, Laeral s'est retirée de la vie publique. Elle a refait surface après la Magepeste et la Fracture, affaiblie par la mort et la renaissance de Mystra et son départ de ce monde.

La magie de Laeral n'est plus aussi puissante qu'auparavant et elle fait son possible pour le dissimuler. Seul Elminster, son loyal ami et conseiller, sait à quel point elle a décliné. Malgré son affaiblissement, Laeral est toujours une magicienne formidable, lucide et avec une grande magie à sa disposition.

Il y a quelques années, Dagult Neverember a été déposé de son titre de Seigneur manifeste de Waterdeep. Laeral a accepté de prendre sa place, à contrecœur, à la requête des Seigneurs masqués, et elle sert depuis Waterdeep en tant que Seigneur manifeste. Initialement débordée par les exigences des nobles et des maîtres de guildes, elle s'est adaptée à son nouveau rôle. Elle n'utilise sa magie qu'avec parcimonie et s'appuie sur des conseillers et des agents de confiance. Quand son emploi du temps le lui permet, elle s'aventure hors du Palais de Waterdeep sous couvert d'un déguisement afin de s'aérer l'esprit ou de prendre des nouvelles de ses vieux amis (et ennemis).

Les rapports entre Laeral et Vajra Safahr, l'actuel Bâton Noir, sont délicats. Pour commencer, Laeral est bien plus âgée, sage et puissante que Vajra, qu'elle considère comme une enfant manquant d'assurance. Mais surtout Vajra possède le *Bâton noir*, dans lequel se trouvent les âmes de Khelben Arunsun et de tous les autres Bâtons Noirs.

Laeral Silverhand

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 18 (*robe de l'archimage*)
Points de vie 228 (24d8 + 120)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Int +11, Sag +11
Compétences Arcanes +17, Histoire +17, Perception +11, Perspicacité +11, Persuasion +10
Résistance aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique, elfique, géant, infernal, nain
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Équipement spécial. Laeral est équipée d'une *robe de l'archimage* blanche (intégrée dans ses statistiques). Elle porte une *épée longue ardente*.

Résistance à la magie. Tant qu'elle porte sa *robe de l'archimage*, Laeral est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Laeral est une lanceuse de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Laeral a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, lumière, main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (à volonté) : *bouclier, déguisement, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (à volonté) : *détection des pensées, invisibilité, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, langues, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure, sphère résiliente d'Otiluke*
5e niveau (3 emplacements) : *coercition mystique, cône de froid, lien télépathique de Rary*
6e niveau (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, suggestion de groupe*
7e niveau (1 emplacement) : *embruns prismatiques, téléportation*
8e niveau (1 emplacement) : *esprit faible, mot de pouvoir étourdissant*
9e niveau (1 emplacement) : *arrêt du temps*

Actions

Attaques multiples. Laeral fait trois attaques avec ses cheveux d'argent et son *épée ardente*, en les combinant librement. Elle peut également faire un tour de magie ou lancer un sort de 1er niveau avant ou après ces attaques.

Cheveux d'argent. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d6) dégâts de force. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. La cible refait le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Épée ardente. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu si utilisée à deux mains.

Feu-sorcier (recharge après un long repos). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent pas de chaleur surgissent autour de Laeral et l'enveloppent jusqu'à ce qu'elle se trouve neutralisée ou les étouffe par une action. Elle gagne l'un des avantages suivants, au choix, qui dure aussi longtemps qu'elle est entourée de flammes argentées :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle n'a pas besoin de manger ou de boire pour survivre.
- Elle devient immunisée contre la magie qui permet de lire les pensées, de déterminer si elle dit la vérité ou de connaître son alignement ou son type.
- Elle gagne une résistance aux dégâts de froid et peut supporter sans mal des températures allant jusqu'à –45 °C.

Tant qu'elle est entourée de feu argenté, elle peut également accomplir les actions suivantes :

- Lancer le sort *soin des blessures*. La cible regagne 1d8 + 5 points de vie. Une fois que Laeral a accompli cette action, lancez un d6. Sur un résultat de 1, le feu argenté disparaît.
- Lancer le sort *revigorer* sans composante matérielle. Une fois que Laeral a accompli cette action, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, le feu argenté disparaît.
- Projeter une ligne de feu argentée de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Chaque créature dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. Une créature subit 26 (4d12) dégâts de feu sur un échec, sinon la moitié. Une fois que Laeral a accompli cette action, lancez un d6. Sur un résultat entre 1 et 3, le feu argenté disparaît.

L

Laeral convoite le bâton, car il est tout ce qui reste de son mari. Sans surprise, les deux mages font leur possible pour s'éviter.

Si la situation le demande, Laeral peut ordonner à Vajra d'utiliser Griseforce. En l'absence d'un tel ordre, Griseforce n'a pas le droit de mener d'opération à Waterdeep. Cependant, les espions de Laeral l'ont informée que Vajra a secrètement activé des membres de cet ordre d'élite et les a envoyés remplir plusieurs missions non autorisées.

Laeral est réticente à l'idée d'en parler à Vajra et justifie son inaction en se disant qu'il s'agit d'une occasion de tester les compétences de Vajra.

Laeral Silverhand



Manshoon

Simplement nommé « Manshoon » dans cette aventure, ce clone de l'ancien archimage a infiltré Waterdeep il y a des années. Il se cache depuis dans les tours de Kolat, dans le quartier Sud de la ville.

Le Manshoon original était l'un des fondateurs du Zhentarim. Profondément maléfique, il s'était fait des ennemis à travers tout Faerûn, dont de puissants lanceurs de sorts comme Khelben Arunsun et Elminster. Craignant d'être détruit par ses ennemis, Manshoon a utilisé sa magie pour créer plusieurs clones. Cependant, un incident les a tous éveillés simultanément et ils ont entrepris de se détruire les uns les autres, occasionnant une série de conflits depuis connue sous le nom des guerres de Manshoon.

Aujourd'hui, le Manshoon original est mort, et on pense que ses clones ont également tous été détruits. En réalité, trois d'entre eux au moins sont encore en vie. Celui qui se trouve à Waterdeep a échappé à la mort en se cachant sous Undermountain, jusqu'à ce qu'il se trouve confronté à Halaster Blackcloak. Après un bref duel magique, Halaster a réussi à capturer Manshoon et, pour une raison inconnue, lui a tranché le bras gauche au niveau du coude. Manshoon a finalement réussi à s'enfuir et il a quitté Undermountain pour se réfugier dans la ville à la surface. Ses tentatives magiques pour régénérer son bras ont échoué et il a donc été forcé de se confectionner un bras et une main artificiels.

Il a pris le contrôle des tours de Kolat, une résidence en ruine dans le quartier Sud, abandonnée il y a des années par les deux magiciens qui l'ont construite. L'édifice est entouré d'une barrière magique qui a les mêmes propriétés qu'un *mur de force*. Manshoon quitte rarement les tours et, quand il le doit, il utilise un cercle de téléportation afin que personne ne le voie entrer ou sortir.

Il compte prendre le contrôle de Waterdeep et remplacer le guet municipal par des mercenaires du Réseau noir qui lui sont exclusivement loyaux. En usant de pots-de-vin et de chantage à l'égard des Seigneurs masqués, il espère radier Laeral Silverhand de sa fonction de Seigneur manifeste, prendre sa place, tuer le Bâton Noir, réduire les Seigneurs masqués au rôle de simples vassaux et s'autoproclamer roi-magicien de Waterdeep. Une fois son emprise sur la ville assurée, Manshoon tournera son attention sur Undermountain et détruira définitivement Halaster afin de s'approprier ses richesses.

Simulacre de Manshoon

Manshoon utilise le sort *simulacre* pour créer un double magique de lui-même si les circonstances le demandent. Il a adapté le sort pour augmenter le nombre de points de vie du simulacre au détriment de sa capacité d'incantation.

Manshoon ne peut pas faire appel à plus d'un simulacre à la fois. Il l'utilise comme un subordonné chargé de diriger ses sbires zhentarims sur le terrain. Si son simulacre est détruit, Manshoon en crée un autre. Chaque simulacre possède les statistiques de **Manshoon** avec les modifications suivantes :

- Le simulacre ne possède pas d'équipement spécial. Il a donc CA 12, ne possède pas le trait résistance à la magie ni l'action *bâton de puissance*.
- Il perd tous ses emplacements de sorts de 6e niveau et supérieurs.
- Son indice de dangerosité est de 8 (3 900 PX).

M



Un serpent volant du Zhentarim.

Manshoon

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (*robe de l'archimage, bâton de puissance*)
Points de vie 126 (23d8 + 23)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +2, Dex +4, Con +3, Int +13, Sag +9, Cha +5
Compétences Arcanes +11, Histoire +11
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, commun des profondeurs, draconique, gobelin, infernal, orc
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Équipement spécial. Manshoon porte une *robe de l'archimage* noire et un *bâton de puissance* (tous deux compris dans ses statistiques). Lancez 2d10 afin de déterminer le nombre de charges encore contenues dans le bâton.

Résistance à la magie. Tant qu'il porte sa *robe de l'archimage*, Manshoon est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Manshoon est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +15 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, poigne électrique, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, éclair, envoi de message*
4e niveau (3 emplacements) : *bouclier de feu, invisibilité supérieure, métamorphose*
5e niveau (3 emplacements) : *main de Bigby, mur de force, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, pétrification*
7e niveau (1 emplacement) : *doigt de mort, simulacre*
8e niveau (1 emplacement) : *esprit faible, esprit impénétrable*
9e niveau (1 emplacement) : *emprisonnement, mot de pouvoir mortel*

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants si utilisé à deux mains. Manshoon peut dépenser 1 des charges contenues dans le bâton pour infliger 3 (1d6) dégâts de force supplémentaires sur un coup réussi.

Poing de métal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Meloon Dragon-de-Guerre

Meloon est un bel homme et un formidable guerrier dans la fleur de l'âge. Il sert la déesse Tymora et apprécie un bon combat. Ses amis, dont Renaer Neverember et Vajra Safahr, le décrivent comme honnête, optimiste et extraordinairement chanceux. Jusqu'à une période récente, il faisait partie de Griseforce sous la responsabilité directe du Bâton noir. Depuis quelques mois, Meloon passe le plus clair de son temps au Portail Béant.

Il y a trois mois, rongé par l'ennui, il a décidé d'accompagner un groupe d'aventuriers en herbe explorer Undermountain. C'est à ce moment que la chance lui a tourné le dos. Alors que le groupe se reposait dans le donjon, il a été attaqué par des monstres envoyés par Xanathar, dont un certain nombre de dévoreurs d'intellect. L'une de ces créatures a réussi à dévorer le cerveau de Meloon par magie et à prendre sa place, transformant le champion de Tymora en marionnette. Meloon a alors achevé ses compagnons qui ne se doutaient de rien et il est retourné à Waterdeep, où il fait maintenant office d'espion pour la Guilde de Xanathar.

Meloon Dragon-de-Guerre

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Survie +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, profond ; télépathie 18 m
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Équipement spécial. Meloon manie *Tranchazur* (voir l'Annexe A), mais il ne peut pas s'harmoniser avec elle et il ne bénéficie donc d'aucun de ses avantages.

Indomptable (2/jour). Meloon peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il est obligé d'utiliser le nouveau résultat.

Second souffle (recharge après un court ou un long repos). Par une action bonus, Meloon peut regagner 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Meloon fait quatre attaques avec *Tranchazur.*

Tranchazur. *Attaque de corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (1d12 + 5) dégâts tranchants.

M

Le dévoreur d'intellect qui habite son crâne a été élevé par Nihiloor, un flagelleur mental au service de Xanathar. Il sait tout ce que Meloon savait et le guerrier se comporte donc globalement comme avant son expédition à Undermountain. Il passe du temps au Portail Béant, où il tente de sympathiser avec des aventuriers et leur propose son aide quand cela lui semble approprié. L'objectif principal du dévoreur d'intellect consiste à éloigner les aventuriers d'Undermountain et à les inciter à accomplir des quêtes qui servent les intérêts de Xanathar. Ces quêtes consistent généralement à annihiler les ennemis de Xanathar et Meloon est ravi de combattre aux côtés de ceux qu'il a trompés par ses ruses.

Statistiques de jeu ajustées.

Si Meloon est tué et ramené d'entre les morts, il retrouve sa véritable identité et ses statistiques changent comme suit :

- Meloon est d'alignement neutre bon.
- Il perd sa télépathie et sa capacité à comprendre et parler le profond.
- Il peut être *harmonisé* avec Tranchazur (voir l'Annexe A).

Mirt

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense*)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +5
Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Discrétion +8, Perception +5, Persuasion +6
Sens Perception passive 15
Langues commun, nain
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Équipement spécial. Mirt porte des*bracelets de défense* et un *anneau de régénération.* Il manie une *épée longue +1* et une *dague +1.*

Attaque sournoise (1/tour). Mirt inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une cible s'il la touche avec une attaque d'arme alors qu'il est avantagé lors de son jet d'attaque, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié de Mirt qui non-neutralisé et que Mirt n'est pas désavantagé lors de son jet d'attaque.

Brutal. Quand Mirt touche sa cible avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (inclus dans les attaques présentées ci-dessous).

Dérobade. S'il est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts qu'il subit de moitié, Mirt annule la totalité des dégâts sur une réussite et ne subit que la moitié des dégâts sur un échec. Il ne peut pas utiliser ce trait s'il est neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Mirt fait trois attaques : deux avec son *épée longue +1* et une avec sa *dague +1.*

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants, ou 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 10 (2d4 + 5) dégâts perforants au corps à corps, ou 7 (1d4 + 5) dégâts perforants à distance.

Réactions

Parade. Mirt ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et avoir une arme de corps à corps en main.

Mirt

Auparavant appelé Mirt l'Impitoyable et Vieux-Loup, Mirt a fait fortune et s'est taillé une réputation d'aventurier et de coureur de jupons. Aujourd'hui plus âgé et plus sage, Mirt est un Seigneur masqué, un Ménestrel et un proche conseiller de Laeral Silverhand. Les années ne l'ont pas usé et bien que ses chairs se soient affaissées, il ne faut pas s'y tromper : il est encore étonnamment fort, vigoureux et lucide. Mirt a survécu au passage des siècles grâce à la magie et, de tous les Seigneurs masqués, il est celui qui s'inquiète le moins de son anonymat.

En dépit de sa prodigieuse bedaine, il se déplace encore à une vitesse respectable si le besoin s'en fait sentir et il n'a rien perdu de ses compétences d'aventurier. Sa femme Asper est morte il y a plusieurs années et son immense demeure a vu de meilleurs jours. Mirt passe ses journées à faire de la politique et noie ses nuits dans l'alcool et la débauche.

Trésor

Mirt a accès à des objets magiques en tout genre, mais il n'en conserve que quelques-uns sa personne. Il peut s'équiper d'autres objets magiques si le besoin s'en fait sentir.

En plus du reste de son équipement magique, Mirt possède une *tenue de Seigneur* (voir l'Annexe A). Il la revêt uniquement quand il rencontre d'autres Seigneurs masqués à titre officiel.

Mirt



M

Nar'l Xibrindas

Nar'l Xibrindas, le conseiller de Xanathar, est un drow nerveux et malhonnête. Sa maison a été détruite il y a bien longtemps, mais lui et son frère aîné Soluun ont survécu et rejoint Bregan D'aerthe. Il y a un an, Nar'l a reçu la difficile mission d'infiltrer la Guilde de Xanathar et de se rapprocher autant que possible du tyrannœil. Il s'en est non seulement acquitté avec succès, mais a également gagné la confiance de Xanathar au point qu'il a réussi à le convaincre d'éliminer ses autres conseillers. La paranoïa du tyrannœil l'amènera inévitablement à s'interroger sur la loyauté du drow et Nar'l est de plus en plus inquiet en ce qui concerne son futur. S'il est forcé de choisir entre lui et Bregan D'aerthe, il n'hésitera pas à trahir ses alliés drows pour survivre.

Xanathar est conscient que Nar'l n'a pas la conscience tranquille et il lui a affecté un garde du corps **grell**. Ce dernier a pour instruction de se débarrasser de Nar'l au premier signe de trahison.

Statistiques de jeu.

Nar'l Xibrindas est un **mage drow**. Il prépare et lance *envoi de message* dès qu'il a besoin de communiquer avec son frère. En plus de son équipement normal, Nar'l porte trois fioles de grattœil, un poison de contact. Si une créature entre en contact avec le poison, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sinon elle est empoisonnée pendant une heure. Elle est aveuglée tant qu'elle est ainsi empoisonnée. Un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire met fin à l'effet.



Nar'l Xibrindas et son garde du corps grell



Nihiloor

Nihiloor

Nihiloor est un illithid au service de Xanathar, qui passe ses journées à créer des dévoreurs d'intellect avant de les lâcher dans les égouts de Waterdeep. Ceux-ci attaquent le premier humanoïde qu'ils rencontrent et font de leur victime une marionnette qui espionne ce qu'il se passe en ville pour le compte de Nihiloor. Nihiloor ordonne parfois à un dévoreur d'intellect de trouver une cible stratégique, comme un membre de la garde municipale ou du guet municipal. Il peut également leur ordonner de capturer certains Waterdaviens et de les amener à Skullport, où ils seront revendus comme esclaves ou échangés contre rançon.

Nihiloor est doté d'une intelligence étrange et il se considère comme l'égal de Xanathar. Il n'a cependant aucune envie de supplanter le tyrannœil et préfère accomplir ses sinistres desseins depuis les ombres.

Statistiques de jeu.

Nihiloor est un **flagelleur mental**.

Noska Ur'gray

Noska est un agent sans pitié au service de la Guilde de Xanathar. Son avant-bras gauche a été dissous jusqu'au coude par un limon vert à Undermountain. Il a depuis remplacé son membre perdu par une arbalète lourde fixée à son moignon.

Statistiques de jeu.

Noska Ur'gray est un **malfrat** nain d'écu avec les spécificités suivantes :

- Noska est d'alignement neutre mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : Sa vitesse au sol est de 7,50 m. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison et est résistant aux dégâts de poison. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et le nain.
- Son handicap le désavantage lors des tests de Force nécessaires pour escalader.

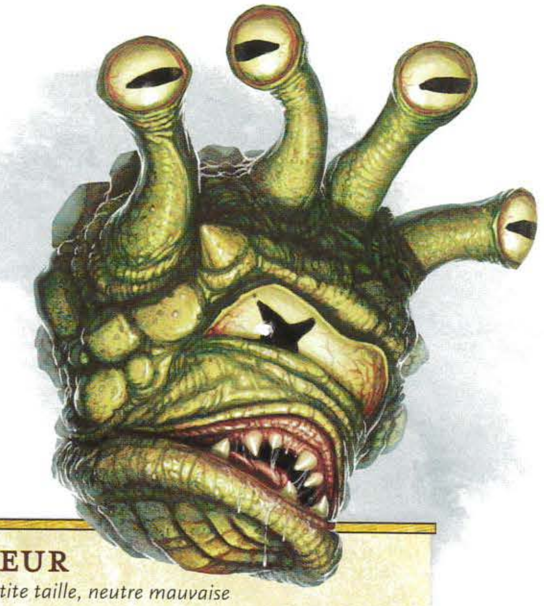
Observateur

Un observateur est une minuscule manifestation des rêves d'un tyrannœil. Il ressemble au tyrannœil des rêves duquel il a été tiré, mais son corps ne fait qu'une vingtaine de centimètres de large et il ne possède que quatre pédoncules oculaires. Le tyrannœil peut voir par les yeux de l'observateur et l'utiliser pour espionner ses ennemis ou ses autres sbires.

Un observateur ne peut parler aucune langue, mais il peut reproduire des mots et des phrases en babillant d'un



Noska Ur'gray



Observateur

Aberration de Très Petite taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 13
Points de vie 13 (3d4 + 6)
Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (−4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Jets de sauvegarde Sag +2
Compétences Discrétion +5, Perception +4
Immunité contre l'état à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Agressif. Par une action bonus, un observateur peut se déplacer sur une distance égale ou inférieure à sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Imitation. Un observateur peut imiter des mots simples qu'il entend, peu importe leur langue. Une créature qui entend ces bruits comprend qu'il s'agit d'une imitation si elle réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Rayon oculaire. Un observateur peut tirer deux rayons oculaires magiques au hasard (relancez les dés en cas de résultats identiques), dirigés contre une ou deux cibles dans son champ de vision et un rayon de 18 mètres :

1. *Rayon d'ahurissement.* La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12, sinon elle est charmée jusqu'au début du prochain tour de l'observateur. Tant que la cible est charmée, sa vitesse est divisée par deux et elle est désavantagée lors de ses jets d'attaque.
2. *Rayon de terreur.* La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12, sinon elle est terrorisée jusqu'au début du prochain tour de l'observateur.
3. *Rayon de givre.* La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sinon elle subit 10 (3d6) dégâts de froid.
4. *Rayon de télékinésie.* Si la créature ciblée est de taille Moyenne ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12, sinon elle est repoussée d'au maximum 9 mètres dans la direction opposée à l'observateur.

Si la cible est un objet qui pèse 5 kilos ou moins et qui n'est pas porté, l'observateur peut le déplacer de 9 mètres dans n'importe quelle direction. L'observateur peut également utiliser ce rayon avec précision sur des objets, et ainsi manipuler un outil simple ou ouvrir une boîte.



OTT ORTEIL-D'ACIER

ton aigu et moqueur. Un observateur isolé évite de combattre des créatures de taille Moyenne ou supérieure, mais en meute il peut s'en prendre à des proies de taille. Un observateur peut suivre des humanoïdes qui se trouvent sur son territoire, les imitant bruyamment et se comportant de manière agaçante jusqu'à ce qu'ils quittent la zone. Cela dit, il s'enfuit si une créature qu'il ne peut pas tuer s'en prend à lui.

Orond Gralhund

La noble famille Gralhund pratique le commerce d'armes et de mercenaires. Sa devise est : « Nous voyons des deux côtés ». Orond, le patriarche, est un homme qui manque de vivacité d'esprit et d'éducation et, en son for intérieur, il le sait. Il laisse donc les complots et les relations sociales à sa femme, Yalah, à qui il est tout dévoué.

Quand plusieurs Seigneurs masqués ont été assassinés dans un bref intervalle il y a quelques années, le seigneur Gralhund s'attendait à ce sa femme occupe l'une des places vacantes. Mais, malgré des promesses et de nombreux pots-de-vin, cela ne s'est jamais concrétisé. Ce dédain a plongé Orond dans une profonde colère qui ne l'a pas quitté depuis.

Il y a moins d'un an, des agents du Zhentarim loyaux à Manshoon ont abordé les Gralhund et conclu une alliance avec eux. Depuis, la maison Gralhund bâille des fonds aux zhents et leur permet d'utiliser la villa de famille comme refuge. En échange, ils récoltent les avantages que le Réseau noir peut offrir, dont les informations que ses espions ont réunies. Pendant que les zhents utilisent la maison Gralhund comme bouclier, les Gralhund utilisent de leur côté les zhents pour découvrir l'identité et les faiblesses des Seigneurs masqués.

Orond n'a pas entièrement pris conscience de l'étroitesse des liens tissés entre sa famille et le Réseau noir : il est actuellement presque impossible de séparer l'un de l'autre. Ce n'est un secret pour personne à Waterdeep que le Réseau noir a fermement pris racine dans la maison Gralhund. Par contre, rares sont ceux qui se doutent que les zhents qui fréquentent la maison Gralhund sont des agents de Manshoon. Orond et le reste de sa famille ignorent l'existence du clone du magicien. Pour autant qu'Orond et sa femme le sachent, les dirigeants locaux du Réseau noir (dont le principal, Urstul Floxin) résident avec eux dans la villa familiale.

Orond est un petit homme trapu qui a de bons goûts vestimentaires et un physique agréable. Cependant, dès qu'il ouvre la bouche, il dévoile sa nature rustre, sa suffisance hypertrophiée, son ego fragile et ses opinions méprisables sur la « la racaille plébéienne » et son charme se dissipe bien vite. Quand sa femme n'est pas à proximité, il se laisse facilement aller à des excès de vantardises et des coups de sang. Quand il s'adresse à des étrangers, il fait en sorte que Hrabbaz, son garde du corps demi-orc, soit toujours à proximité, de crainte que ces individus l'attaquent ou le volent. En présence de Yalah, par contre, Orond se transforme en une personne radicalement différente : il est calme, presque timide, ravi de laisser sa femme être le centre de l'attention.

Orond compte sur elle pour gérer leur relation avec le Zhentarim . Il passe quant à lui ses journées à regarder les mercenaires s'entraîner, à payer ses factures et à vociférer contre les taxes et le coût des affaires en ville. Bien qu'il soit humain, Orond est né avec une queue de tieffelin. Celle-ci a été amputée quand il n'était qu'un jeune garçon, mais il possède toujours une cicatrice au bas du dos.

Statistiques de jeu.

Orond Gralhund est un **noble** humain d'origine thétyrienne, avec les modifications suivantes :

- Orond est d'alignement neutre mauvais.
- Son Intelligence est de 9 (–1).
- Ne s'étant jamais préoccupé d'apprendre d'autre langue, il ne parle que commun.

Osvaldo Cassalantre

Ammalia et Victorio Cassalantre ont échangé l'âme de leur premier-né contre du pouvoir. Dépouillé de son humanité, Osvaldo a été enchaîné dans la villa Cassalantre, où il s'est transformé en diable (fou de surcroît). Il est maintenant une créature maléfique et pleine de haine, sans aucun espoir de récupérer ce qu'on lui a pris.

Statistiques de jeu.

Osvaldo est un **diable des chaînes**.

Ott Orteil-d'Acier

Le nain Ott Orteil-d'Acier est chargé d'une éprouvante mission : s'occuper de Sylgar, le poisson de compagnie de Xanathar. Il passe son temps libre à vénérer Zuggtmoy, la reine-démon des champignons, et à cultiver des champignons, des spores et des moisissures. Il porte une calotte de cuir sur laquelle ont été cousus de faux pédoncules de tyrannœil.

Statistiques de jeu.

Ott est un **membre de secte** nain d'écu avec les modifications suivantes :

- Ott est d'alignement chaotique mauvais.
- Il possède les traits raciaux suivants : Sa vitesse au sol est de 7,50 m. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison et est résistant aux dégâts de poison. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et le nain.
- Il a une Intelligence de 6 (–2) et Religion +0.

Les Pillards de tenures

Les Pillards de tenures étaient cinq aventuriers sans scrupules qui aimaient piller des antres de liches (surnommés par certains des « tenures »). Ils ont abandonné leur vie d'aventure pour rejoindre le Réseau noir et sont arrivés à Waterdeep il y a trois ans, afin d'installer le Zhentarim en ville. Au cours de cette période, ils se sont alliés avec certains nobles et guildes et attiré l'inimitié de plusieurs autres, tout en s'efforçant de tenir les espions des Ménestrels à l'écart.

Davil Chantétoile

Au sein de la division waterdavienne du Réseau noir, Davil possède le titre de maître des Opportunités et des Négociations, car il est doué pour repérer les affaires lucratives et se faire des amis.

Comme de nombreux elfes du soleil, Davil a une affinité pour la magie et il possède la patience propre aux gens dotés d'une longue espérance de vie. À la différence de nombre de ses congénères, il n'est ni prétentieux ni distant. Il loue une chambre au Portail Béant et utilise la salle principale de l'établissement pour mener ses affaires. Il négocie des accords avec grâce et aplomb, même quand il est ivre, et utilise un luth elfique comme focaliseur d'incantation.

Il peut mettre les PJ en contact avec d'autres responsables du Réseau noir de Waterdeep : Istrid Corne (s'ils ont besoin d'un prêt), Skeemo Gourdétrange (s'ils ont besoin de magie), Tashlyn Yafeera (s'ils ont besoin d'armes ou de mercenaires) et Ziraj le Chasseur (s'ils ont besoin d'un assassin d'élite).

Davil Chantétoile

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 82 (15d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +6
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +4, Perspicacité +4, Représentation +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, draconique, elfique, nain
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Ascendance féerique. Davil est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation. Davil est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, moquerie cruelle, réparation*
1er niveau (4 emplacements) : *déguisement, soin des blessures, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *couronne du dément, invisibilité, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *envoi de message, langues, non-détection*
4e niveau (3 emplacements) : *compulsion, liberté de mouvement, métamorphose*
5e niveau (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, restauration supérieure*
6e niveau (1 emplacement) : *danse irrésistible d'Otto*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Istrid Corne

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +6
Compétences Intimidation +4, Religion +3
Résistance aux dégâts de poison
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, nain
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Résistance naine. Istrid est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'empoisonnement.

Incantation. Istrid est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *épargner les mourants , flamme sacrée, lumière, réparation*
1er niveau (4 emplacements): *balisage, bouclier de la foi, faveur divine, mot de guérison*
2e niveau (3 emplacements): *arme magique, arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, restauration inférieure, silence*
3e niveau (3 emplacements): *aura du croisé, dissipation de la magie, esprits gardiens, lueur d'espoir, marche sur l'eau, revigorer*
4e niveau (3 emplacements): *bannissement, gardien de la foi, liberté de mouvement, peau de pierre*
5e niveau (1 emplacement): *colonne de flamme, immobiliser un monstre, soin des blessures de groupe*

Actions

Attaques multiples. Istrid fait deux attaques de corps à corps.

Maillet d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6 + 1) dégâts contondants.

Perception des trésors (3/jour). Istrid repère magiquement les pierres et métaux précieux, comme les pièces ou les gemmes, dans un rayon de 18 mètres autour d'elle.



Les Pillards de tenures (de gauche à droite) : Davil Chantétoile, Istrid Corne, Tashlyn Yafeera, Skeemo Gourdétrange, et Ziraj le Chasseur

Skeemo Gourdétrange

Humanoïde (gnome) de Petite taille, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 72 (16d6 + 16)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +4, Représentation +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues abyssal, commun, commun des profondeurs, gnome
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Ruse gnome. Skeemo est avantagé lors de ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Incantation. Skeemo est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
5e niveau (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Tashlyn Yafeera

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 149 (23d8 + 46)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +8, Con +6
Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langue commun
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Indomptable (2/jour). Tashlyn peut relancer un jet de sauvegarde raté. Elle est obligée d'utiliser le nouveau résultat.

Second souffle (recharge après un court ou un long repos). Par une action bonus, Tashlyn peut regagner 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Tashlyn fait trois attaques avec son épée à deux mains ou son arc court.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants, plus 7 (2d6) dégâts tranchants si Tashlyn possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 7 (2d6) dégâts perforants si Tashlyn possède encore plus de la moitié de ses points de vie.

Istrid Corne

Istrid est considérée comme la maîtresse du Commerce et de la Monnaie du Réseau noir à Waterdeep. Cette naine d'écu dirige des opérations usurières illégales depuis un entrepôt lourdement gardé dans le quartier des Docks et propose des prêts à ceux qui ont besoin d'argent. Elle offre des taux d'intérêt comparables à ceux de ses concurrents (dont des familles nobles de banquiers comme les Cassalantre et les Irlingstar), mais les pénalités de retard qu'elle impose sont sévères.

Istrid vénère Vergadain, le dieu nain de la richesse et de la chance. Elle aime que les gens aient une dette envers elle et emploie des truands et des gros bras pour récupérer l'argent qu'on lui doit. Si cela ne suffit pas, elle demande l'aide de ses vieux compagnons d'aventure.

Skeemo Gourdétrange

Skeemo (son profil se trouve sur la page suivante) est devenu le maître de la Magie du Réseau noir à Waterdeep. Il a ouvert un magasin exigu dans le quartier Marchand appelé les Décoctions de Gourdétrange, qui lui sert de couverture. La plupart de ses potions et élixirs ne sont pas magiques, mais il prépare des potions magiques pour ses amis zhents.

Ziraj le Chasseur

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*armure de cuir +2*)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +5, Cha +5
Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7, Intimidation +5, Survie +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, orc
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Incantation. Ziraj est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

1er niveau (4 emplacements) : *injonction, frappe tonitruante, protection contre le mal et le bien*
2e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, trouver une monture*
3e niveau (2 emplacements) : *dissipation de la magie, frappe aveuglante*

Actions

Attaques multiples. Ziraj fait trois attaques avec sa coutille ou avec son arc long démesuré.

Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Arc long démesuré. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Aspect effroyable (recharge après un court ou un long repos). Ziraj émet une aura de menace magique. Chaque ennemi dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sinon le Ziraj le terrorise pendant 1 minute. Si un ennemi terrorisé termine son tour à plus de 9 mètres de Ziraj, il peut refaire son jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet sur une réussite.

Skeemo peut ajouter le titre de « vendu » à son curriculum, car il a vendu ses services à la maison Gralhund et aux agents du Réseau noir loyaux à Manshoon. Ce gnome des roches utilise des *oiseaux de papier* (voir l'Annexe A) pour communiquer avec ses vieux amis comme avec les nouveaux.

Tashlyn Yafeera

Tashlyn (son profil se trouve sur la page suivante) est la maîtresse des Armes et des Mercenaires du Zhentarim à Waterdeep. À ce titre, elle est chargée de l'approvisionnement en armes et en armures et de l'entraînement des mercenaires au service du Réseau noir.

Tashlyn s'est trouvé une couverture bien utile en devenant garde du corps de Vorondar Pierreplate, un magistère nain stationné à la porte Sud. Elle l'apprécie et a su gagner sa confiance, ce qui lui a permis d'atteindre le grade de capitaine de la garde municipale. Son travail consiste à surveiller le trafic au niveau de la porte, et elle peut ainsi s'arranger pour que ses associés du Réseau noir entrent et sortent librement de la ville.

Tashlyn est née dans une famille aisée du Calimshan et elle en tire un sens aigu de sa propre supériorité. Elle est irascible et déteste devoir renoncer à un combat. Elle respecte cependant ceux qui arrivent à la vaincre au combat au corps à corps.

Ziraj le Chasseur

Ziraj est un chasseur demi-orc qui manie un arc démesuré avec lequel il tire des flèches tout aussi grandes. Il est le maître des Assassinats du Réseau noir. Si Ziraj entreprend de tuer quelqu'un, c'est parce que l'un de ses amis (Davil, Istrid, Skeemo ou Tashlyn) le lui a demandé. Les PJ peuvent ainsi devenir ses proies, mais il peut également leur venir en aide pour éliminer un ennemi commun. Il du genre robuste et silencieux.

Le guet municipal a reçu de nombreux témoignages évoquant une silhouette qui hante les toits de Waterdeep, une grande ombre qui observe les lieux depuis son perchoir, lâche une pluie mortelle de longues flèches noires, puis s'éclipse sans un bruit. Personne ne sait d'où il vient (ou même s'il a un domicile) ni où il apparaîtra de nouveau.

Trésor. Ziraj est équipé d'une *armure de cuir +2* et d'un arc long démesuré. Cette arme unique ne peut être utilisée que par une créature de taille Moyenne ou supérieure dont la Force est au moins de 18. L'arc tire des flèches démesurées qui infligent une quantité de dégâts perforants égale à 2d6 + le modificateur de Force de son utilisateur. Il a la même portée qu'un arc long ordinaire.

Pistolier drow

Les armes à feu sont assez rares dans le Nord, mais certains membres de Bregan d'Aerthe sont équipés de pistolets lantanais assortis de balles et de sacs de *poudre à fumée*. Ces pistoliers drows manient leurs armes avec expertise, et ils sont aussi doués avec elles que les meilleurs des archers avec leurs arcs.

Fel'rekt Lafeen

Fel'rekt est un drow né femme. Déçu par le traitement réservé aux hommes dans sa société, il a fait connaître sa volonté de rejoindre Bregan D'aerthe. Fel'rekt a presque immédiatement plu à Jarlaxle et le jeune drow est depuis devenu l'un de ses plus loyaux lieutenants. Désireux de faire ses preuves, Fel'rekt est toujours prêt à se porter volontaire et se jette au cœur des combats avec fougue.



Pistolier drow

Fel'rekt et Krebbyg Masq'il'yr sont des amis proches. Ils travaillent en équipe et passent leur temps à échanger des blagues et se moquer de leurs ennemis. Fel'rekt ne possède pas la cruauté qui caractérise la plupart des drows et il ne tuera un adversaire que s'il n'a pas d'autre choix.

Statistiques de jeu. Fel'rekt Lafeen est un **pistolier drow** d'alignement neutre bon. En plus de ses armes, il porte quatre sacs de *poudre à fumée* (voir l'Annexe A) et une sacoche contenant 20 balles de pistolet.

Krebbyg Masq'il'yr

La maison de Krebbyg a été détruite il y a longtemps, le laissant sans attache avec son ancienne vie dans l'Underdark. Il est jeune et imprudent.

Krebbyg travaille souvent avec Fel'rekt Lafeen et les deux collaborent bien malgré leur différence d'alignement. Krebbyg se contente généralement de suivre Fel'rekt, qui réfléchit et parle pour eux deux.

Statistiques de jeu. Krebbyg Masq'il'yr est un **pistolier drow** d'alignement chaotique neutre. En plus de ses armes, il porte quatre sacs de *poudre à fumée* (voir l'Annexe A) et une sacoche contenant 20 balles de pistolet.

Soluun Xibrindas

Soluun est une brute sadique et fanatique entièrement dévouée à Bregan D'Aerthe et à Jarlaxle en particulier. Son frère cadet Nar'l a infiltré la Guilde de Xanathar. Soluun considère Nar'l comme une mauviette qui s'est tournée vers la magie profane afin de compenser ses faiblesses et il n'a jamais eu confiance en son frère ou en ses pouvoirs.

les elfes de la surface et les demi-elfes, car il a appris dès son plus jeune âge qu'il fallait les tuer dès que l'opportunité se présentait. Quand il n'est pas en train de mener une opération pour le compte de Bregan D'aerthe, il passe ses nuits à hanter les allées et ruelles sombres et Waterdeep à la recherche d'elfes ou de demi-elfes isolés à éliminer. Il fait son possible pour dissimuler ses escapades nocturnes, mais Jarlaxle, Fel'rekt et Krebbyg connaissent ses activités.

Statistiques de jeu. Soluun Xibrindas est un **pistolier drow** d'alignement neutre mauvais, avec les changements suivants :

- Soluun manie un cimeterre au lieu d'une épée courte (il inflige donc des dégâts tranchants au lieu de perforants).
- Il porte une paire de *bottes elfiques* de facture drow.
- En plus de ses armes, il porte quatre sacs de *poudre à fumée* (voir l'Annexe A) et une sacoche contenant 20 balles de pistolet.

Pistolier drow

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +4, Sag +3
Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langues commun des profondeurs, elfique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Ascendance féerique. Un drow est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation d'un drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féeriques, lévitation* (personnelle)

Pistolier. Le drow n'est pas désavantagé lors de ses jets d'attaque à distance avec un pistolet s'il se trouve à 1,50 m ou moins d'une créature hostile ou s'il fait un tir à longue portée. En outre, quand il fait une attaque à distance avec un pistolet, il ignore les abris partiels et importants.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un drow est désavantagé lors de ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue s'il est exposé directement à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le drow fait deux attaques à l'épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Pistolet empoisonné. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 9/27 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de poison.

Remallia Sylvasile

Remallia (Remi pour ses amis) est la maîtresse de la maison Ulbrinter et une source d'inspiration pour les Ménestrels de Waterdeep. Elle s'est impliquée activement dans la défense du bien après la mort de son mari Arthagast Ulbrinter, tué par des assassins qui ont également détruit son corps. Remallia est une elfe du soleil. Elle a deux enfants adultes : un fils demi-elfe du nom d'Arthius, qui étudie la musique à Silverymoon, et une fille demi-elfe du nom de Serenore, qui vit sur l'île d'Alaron dans l'archipel Moonshae, en compagnie de son mari et de leur fille. Dame Sylvasile emploie une poignée de loyaux serviteurs et espions.

Remallia Sylvasile

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +6
Compétences Arcanes +8, Histoire +8, Persuasion +7, Supercherie +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, draconique, elfique, halfelin, nain
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Équipement spécial. Remallia possède une *figurine merveilleuse* (corbeau argenté).

Ascendance féerique. Remallia est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

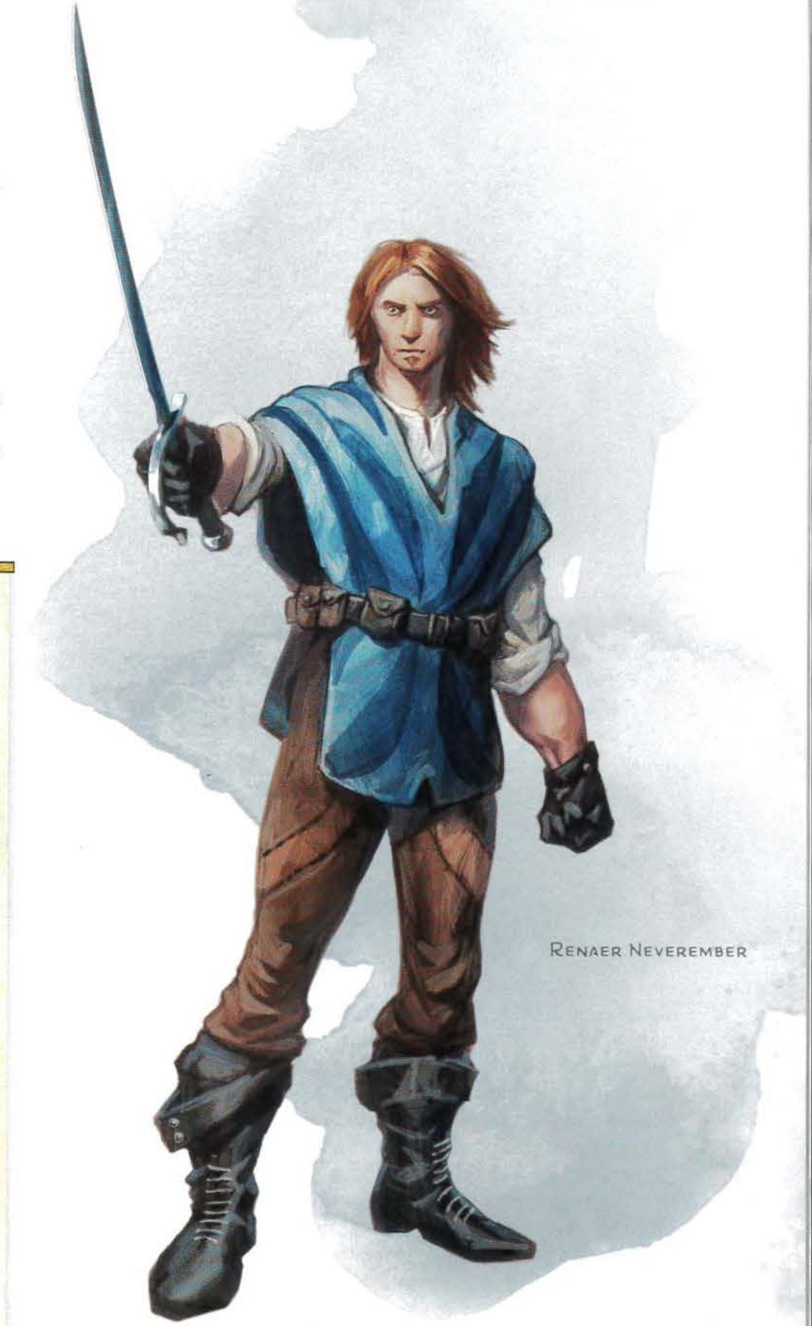
Incantation. Remallia est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *lumières dansantes, main du mage, message, rayon de givre, réparation*
1er niveau (4 emplacements) : *alarme,* armure du mage,* bouclier,* projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *invisibilité, verrou magique**
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort,* dissipation de la magie**
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement,* peau de pierre**
5e niveau (2 emplacements) : *cône de froid, mur de force*
6e niveau (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité,* pétrification*
7e niveau (1 emplacement) : *symbole,* téléportation*
* Sort d'abjuration de 1er niveau ou supérieur

Protection magique. Remallia possède une protection magique dotée de 30 points de vie. Les dégâts qu'elle devrait subir sont d'abord absorbés par cette protection magique. Si cette protection est réduite à 0 point de vie, Remallia subit le reliquat de dégâts. Dès que Remallia lance un sort d'abjuration de 1er niveau ou supérieur, sa protection regagne une quantité de points de vie égale à deux fois le niveau du sort.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Renaer Neverember

Elle accueille des réunions secrètes de Ménestrels dans sa villa, qui est protégée par toutes sortes de sorts. Elle utilise une *figurine merveilleuse* en forme de corbeau d'argent pour transmettre ses messages aux espions des Ménestrels éparpillés dans la ville.

Renaer Neverember

Renaer est le fils de Dagult Neverember, précédent Seigneur manifeste de Waterdeep et actuel Seigneur de Neverwinter. Père et fils se détestent cordialement et Renaer fait sombre mine à chaque fois qu'il se trouve forcé de gérer le désordre dont son père est responsable. Les deux hommes partagent certaines qualités, comme une beauté saisissante, un penchant pour la boisson et un instinct de diplomate. Cependant, Renaer n'a pas hérité de la belligérance, du mauvais tempérament ou du manque de discernement de son père.

Il vit grâce à un important héritage que lui a laissé sa mère. Approchant de la quarantaine, il a abandonné sa vie d'aventurier pour une existence un peu plus tranquille. Il est Ménestrel et passe ainsi beaucoup de temps à défendre les Waterdaviens contre ceux qui, comme son père, veulent



les dépouiller de leur argent et de leurs droits. Il possède la maison Neverember, une demeure de trois étages qui se situe dans le quartier Maritime. Cependant, il y passe aussi peu de temps que possible, car la maison est constamment surveillée par des espions loyaux à son père. Ses amis sont libres d'utiliser sa maison quand ils le veulent, tandis que Renaer passe le plus clair de son temps libre dans les tavernes et les salles des fêtes.

Certaines personnes pensent que la querelle entre Renaer et son père n'est qu'une mise en scène et que quiconque porte le nom de Neverember est un ennemi de Waterdeep. Quand il est confronté à de telles accusations, Renaer se contente de secouer la tête et de passer son chemin. Il est entouré de nombreux et puissants amis qui surveillent ses arrières.

Statistiques de jeu.

Renaer Neverember est un humain illuskien qui possède les statistiques d'un **bretteur** (voir page 196), avec les modifications suivantes :

- Renaer est d'alignement chaotique bon.
- Il parle commun.

Les Statues vivantes de Waterdeep

Créature artificielle de taille Gigantesque, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 314 (17d20 + 136)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	8 (−1)	27 (+8)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)

Jet de sauvegarde Con +14
Immunité contre les dégâts de froid, de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques portées avec autre chose que des armes en adamantium
Immunité contre les états charmé, empoisonné, étourdi, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 18 (20 000 PX)

Colosse décrépit. Quand la statue atteint 0 point de vie, elle tombe en morceaux, détruite. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres d'une statue en train de s'effondrer doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22. Elle subit 22 (4d10) dégâts contondants sur un échec, sinon la moitié.

Forme immuable. Une statue est immunisée contre tous les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Monstre assiégeur. Une statue inflige des dégâts doublés aux objets et structures.

Résistance à la magie. Une statue est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La statue fait deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 29 (3d12 + 10) dégâts contondants.

Projectile de pierre. *Attaque d'arme à distance :* +16 pour toucher, portée 60/240 m, une cible. *Touché :* 43 (6d10 + 10) dégâts contondants.

Saeth Cromley

Saeth Cromley est un sergent du guet municipal à la retraite. C'est un homme sympathique à la langue acérée, toujours prête au sarcasme. Il reprend de temps à autre du service, quand Barnibus Bourrasque le lui demande, et il l'assiste alors lors de ses enquêtes sur les crimes étranges qui se produisent en ville. Cromley aide Barnibus à communiquer avec les gens ordinaires et il arrive facilement à les persuader de partager leurs informations. Cromley était auparavant un fervent défenseur du règlement et du code vestimentaire du guet, mais il s'est assoupli sur ces deux points depuis qu'il est à la retraite.

Statistiques de jeu.

Saeth Cromley est un humain illuskien et un **vétéran**, avec les modifications suivantes :

- Saeth est d'alignement loyal bon.
- Il possède un Charisme de 14 et une Intimidation de 14.
- Il parle commun.

Les Statues vivantes de Waterdeep

Réparties dans la ville de Waterdeep se trouvent huit énormes statues capables de la défendre en cas de grand danger. Elles possèdent un tel potentiel de destruction qu'on ne fait appel à elles que pour repousser les armées ou les ennemis qui semblent impossibles à vaincre.

Chaque statue a une apparence et un nom qui lui sont propres (voir la section « Les Statues vivantes », page 182), mais elles possèdent toutes les mêmes statistiques. La statue appelée la Dame à l'Épée est en trop mauvais état pour être animée et seul le possesseur du *Bâton noir* (voir l'annexe A) peut animer les sept autres.

Des monuments. Les années passant, les Waterdaviens ont construit des bâtiments autour et sur plusieurs de ces statues, qu'ils en sont venus à considérer comme des monuments. Quand elles sont au repos, elles ne présentent pas de danger. Cependant, toute structure fixée à une statue est détruite dès que cette dernière s'anime.

De nature artificielle. Une statue animée n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

Thorvin Doublebarbe

Thorvin est le maître ingénieur et le responsable des pièges de Xanathar. Il est également un mouchard qui informe les Ménestrels sur les plans de Xanathar du mieux qu'il peut en échange d'argent. Thorvin prétexte des inspections de maintenance pour rencontrer en secrets les espions des Ménestrels à Skullport ou ailleurs.

Il porte des lunettes cerclées de fer et est équipé d'une grande et lourde clé à molette, qu'il utilise aussi comme gourdin. Il est également équipé d'outils de maçon, de forgeron et de voleur et les maîtrise tous les trois.

Statistiques de jeu.

Thorvin est un nain d'écu et un **roturier**, avec les modifications suivantes :

- Thorvin est d'alignement loyal neutre.
- Il possède les traits raciaux suivants : Sa vitesse au sol est de 7,50 m. Il est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison et est résistant aux dégâts de poison. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il parle le commun et le nain.
- Son Intelligence est de 16 (+3).



Thorvin Doublebarbe

Urstul Floxin

Urstul Floxin est au service de Manshoon. Il est le plus haut gradé de la faction du Zhentarim installée dans la maison Gralhund. Urstul n'est guère plus qu'un truand qui possède autant de charme et d'éducation qu'un serpent, mais les Gralhund le tolèrent, car il partage avec eux des informations utiles récupérées auprès de son réseau d'espions en ville. Urstul reçoit ses ordres de l'actuel simulacre de Manshoon, qui voyage jusqu'à la maison Gralhund à l'aide d'un *cercle de téléportation* (connecté au cercle qui se trouve dans les tours de Kolat).

Urstul est un grand homme bien bâti d'une quarantaine d'années. Il parcourt la maison Gralhund comme s'il était le maître des lieux. Il possède un élevage de **serpents volants** noirs qu'il utilise comme coursiers pour transmettre des messages à ses subalternes en ville.

Statistiques de jeu.

Urstul Floxin est un humain illuskien et un **assassin**, avec les modifications suivantes :

- Urstul est d'alignement loyal mauvais.
- Il parle le commun et l'orc et connaît l'argot des voleurs.

Vajra Safahr

Vajra est une magicienne compétente d'une trentaine d'années. Elle est la plus jeune personne à occuper le poste de Bâton Noir. En tant que Grande Magicienne de Waterdeep, elle a pour mission d'utiliser toute la magie et les ressources dont elle dispose pour défendre la ville si celle-ci est menacée. Khelben Arunsun en personne l'a choisie pour ce poste et elle porte le *Bâton noir* à l'origine du surnom de Khelben et du titre qu'elle porte. Vajra n'est pas la plus puissante magicienne de la ville, mais elle est cependant très capable. Malgré ses nombreux dons, elle s'interroge encore sur sa capacité à répondre aux exigences de son poste, c'est pourquoi elle prend rarement une décision sans consulter avant le *Bâton noir*, dans lequel se trouve l'esprit de Khelben Arunsun et celui de tous les Bâtons noirs qui l'ont précédée. Elle obtient également des informations de nombreuses autres sources, dont notamment son propre réseau d'espions et des agents des Ménestrels.

Vajra dirige l'Académie du Bâton Noir, une école de mages, depuis la Tour du Bâton noir dans le quartier du Château. Elle est également à la tête de Griseforce, un ordre d'aventuriers d'élite qui peut être appelé pour défendre la ville si nécessaire. Vajra est constamment à la recherche de nouveaux aventuriers pour étoffer les rangs Griseforce et elle s'intéresse particulièrement à ceux qui possèdent des compétences, pouvoirs et sorts uniques.

Plusieurs autres magiciens de Waterdeep, plus âgés et expérimentés, considèrent que Vajra est une parvenue, mais ils ont le bon sens de ne pas la défier. Seul le Seigneur manifeste, actuellement Laeral Silverhand, peut dépouiller Vajra de son titre.



Vajra Safar, le Bâton Noir

Vajra Safahr

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 14 (*Bâton noir* ; 17 avec *armure du mage*)
Points de vie 126 (23d8 + 23)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +2, Dex +4, Con +3, Int +12, Sag +7, Cha +5
Compétences Arcanes +10, Histoire +10
Sens Perception passive 10
Langues commun, commun des profondeurs, elfique, géant, halfelin, nain
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Équipement spécial. Vajra est équipée du *Bâton noir* (voir l'Annexe A), déjà intégré dans ses statistiques. Lancez 2d10 afin de déterminer le nombre de charges encore contenues dans le bâton.

Résistance à la magie. Vajra est avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Vajra est une lanceuse de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, message, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, détection de la magie, identification, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *invisibilité, pas brumeux, toile d'araignée*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre*
5e niveau (3 emplacements) : *coercition mystique, main de Bigby, télékinésie*
6e niveau (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs, globe d'invulnérabilité*
7e niveau (1 emplacement) : *cage de force, embruns prismatiques*
8e niveau (1 emplacement) : *champ antimagie, mot de pouvoir étourdissant*
9e niveau (1 emplacement) : *emprisonnement*

Actions

Bâton noir. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants si utilisé à deux mains. Vajra peut dépenser 1 des charges contenues dans le bâton pour infliger 3 (1d6) dégâts de force supplémentaires sur un coup réussi.

Victoro Cassalantre

Le seigneur de la maison Cassalantre est un demi-elfe diablement séduisant, qui aime l'argent et le pouvoir. Sa femme et lui ont obtenu l'un comme l'autre en échange des âmes de leurs trois enfants, grâce à un contrat passé avec Asmodée.

Victoro Cassalantre

Humanoïde (demi-elfe) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (*armure de cuir clouté glamour, anneau de protection*)
Points de vie 97 (15d8 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7
Compétences Histoire +7, Perspicacité +7, Persuasion +8, Religion +7
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, draconique, elfique, infernal
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Équipement spécial. Victoro est équipé d'un *anneau de protection* et d'une armure de *cuir clouté glamour* passant pour des vêtements d'apparat. Il porte un *sceptre de suzeraineté* caché sous forme de canne sertie d'un rubis.

Ascendance féerique. Victoro est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre l'état charmé et il est impossible de l'endormir par magie.

Incantation. Victoro est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Victoro a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, épargner les mourants, lumière, réparation, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, déguisement, détection de la magie, injonction, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, augure, image miroir, passage sans trace, restauration inférieure*
3e niveau (3 emplacements) : *cercle magique, clairvoyance, clignotement, dissipation de la magie, protection contre l'énergie*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, divination, liberté de mouvement, métamorphose, porte dimensionnelle*
5e niveau (2 emplacements) : *colonne de flamme, dominer un humanoïde, fléau d'insectes, modification de mémoire*
6e niveau (1 emplacement) : *guérison*
7e niveau (1 emplacement) : *parole divine*
8e niveau (1 emplacement) : *tremblement de terre*

Actions

Attaques multiples. Victoro fait deux attaques avec sa rapière.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Linceul d'ombre (2/jour). Victoro devient invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Iavant cela, il redevient visible immédiatement après avoir attaqué ou lancé un sort.

Convocation de diable (recharge au bout de 9 jours). Victoro convoque un **diable barbelé**. Le diable apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de Victoro. Il se comporte comme un allié de Victoro et ne peut pas convoquer d'autres diables. Il reste présent pendant 1 minute, jusqu'à ce que Victoro meure ou qu'il le renvoie par une action.

Victorio est un prêtre d'Asmodée, mais sa dévotion au Seigneur des Neuf Enfers est un secret que seuls sa femme et ses plus proches amis connaissent. Aux yeux de la plupart des Waterdaviens, il est simplement un banquier qui a réussi, un philanthrope et un adorateur de Lathandre. En effet, il dépense une portion de ses gains pour nourrir et loger des indigents, mais derrière ce vernis d'apparente générosité, Victoro est un monstre d'égoïsme.

L'âme de son fil aîné, Osvaldo, est perdue à tout jamais et ne pourra pas être sauvée. Afin d'atténuer son sentiment de culpabilité, il a conçu un plan qui devrait lui permettre de regagner les âmes de ses jumeaux Terenzio et Elzerina. Le contrat qu'il a passé stipule qu'ils perdront leurs âmes le jour de leur neuvième anniversaire et celui-ci arrive à grands pas. Cependant, Victoro peut leur épargner ce destin en faisant jouer une clause du contrat qui lui permet de racheter leurs âmes pour « un million moins une pièces d'or et le sacrifice de cent moins une âmes infortunées ».

Victoro est bien éduqué, charmant, patient, et il a la chance d'être en bonne santé, d'avoir une longue vie devant lui et d'être immunisé contre les maladies. Il s'habille à la dernière mode et se déplace avec une canne sertie d'un rubis, non parce qu'il en a besoin, mais parce qu'elle possède les propriétés magiques d'un *sceptre de suzeraineté*.

Vif-acier

Un vif-acier est une créature artificielle magique conçue pour servir de garde ou d'assassin. Confectionnée essentiellement à partir de bois légers et animée par magie, cette créature peut passer pour un humanoïde si elle



Vif-acier

porte des vêtements. Certains vif-aciers portent des vêtements courants, d'autres des tenues plus voyantes. Un vif-acier ne ressent aucune émotion et son visage est figé dans l'expression qui lui a été donnée par son créateur.

Duelliste. Les vif-aciers se déplacent comme des danseurs et manient l'épée comme des bretteurs, feintant et parant pour éviter de subir des dégâts tout en transperçant adroitement leurs adversaires.

De nature artificielle. Un vif-acier n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir. Les dégâts qu'il subit se réparent avec des sorts de *réparation*, mais il est détruit pour de bon s'il est réduit à 0 point de vie.

La Vipère Noire

La Vipère Noire était un cambrioleur, tire-laine, voleur et assassin notoire, mort il y a un siècle au terme d'une longue et funeste carrière. Esvele Rosznar, une jeune noble impétueuse, a récemment adopté l'identité de la Vipère Noire afin de mener une vie criminelle secrète. Comme de nombreux nobles, elle colporte les exploits de la Vipère Noire, afin de donner du crédit au mythe qui entoure le personnage.

Il y a plus d'un siècle, la famille Rosznar a été condamnée pour traite d'esclaves (une activité hautement illégale à Waterdeep) et bannie de la ville. Les Rosznar sont revenus, mais sont furieux, car ils ne parviennent pas à retrouver le respect qu'ils estiment leur être dû. La traite des esclaves est toujours légale en Amn et ailleurs et ce n'est pas comme si les autres familles nobles n'avaient pas de cadavres dans leurs placards. Il a suffi qu'une petite querelle familiale devienne publique pour que cela fasse un siècle que le nom des Rosznar soit prononcé avec une grimace de dégoût ! Parmi ses efforts permanents pour prouver à ses pairs qu'ils ont tort et qu'elle mérite leur respect, la famille Rosznar a veillé à ce qu'elle Esvele

Vif-acier

Créature artificielle de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	8 (−1)	10 (+0)	6 (−2)

Jets de sauvegarde Dex +6
Compétences Acrobaties +8, Perception +2
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états empoisonné, épuisé, pétrifié, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues comprend une langue connue par son créateur, mais ne peut pas parler
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme d'un vif-acier sont magiques.

Pied sûr. Un vif-acier est avantagé lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets susceptibles de le faire tomber à terre.

Réparable. Tant qu'il possède encore 1 point de vie, un vif-acier regagne 1 point de vie s'il est ciblé par le sort *réparation*.

Résistance à la magie. Un vif-acier est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vif-acier fait trois attaques : deux avec sa rapière et une avec sa dague.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Un vif-acier ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et avoir une arme de corps à corps en main.

Vipère Noire

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +3
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +3, Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, argot des voleurs
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Attaque sournoise (1/tour). La Vipère Noire inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une cible si elle la touche avec une attaque d'arme et qu'elle est avantagée lors de son jet d'attaque, ou si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'un allié non neutralisé de la Vipère Noire et qu'elle-même n'est pas désavantagée lors de son jet d'attaque.

Dérobade. Si la Vipère Noire est soumise à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts qu'elle subit de moitié, elle annule la totalité des dégâts sur une réussite et ne subit que la moitié des dégâts sur un échec. Elle ne peut pas utiliser ce trait si elle est neutralisée.

Ruse. À chacun de ses tours, la Vipère Noire peut, par une action bonus, choisir l'action se précipiter, se désengager ou se cacher.

Actions

Attaques multiples. La Vipère Noire fait trois attaques avec sa rapière.

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Esquive instinctive. Si la Vipère Noire est touchée par une attaque, elle ne subit que la moitié des dégâts à condition qu'elle voie son agresseur.



La Vipère Noire

reçoive une éducation visant à faire d'elle une jeune noble exemplaire. Elle a ainsi bénéficié de leçons d'étiquette, de danse et d'élégance, comme il sied à quelqu'un de son rang.

Dans ses jeunes années, Esvele s'est rebellée ouvertement, mais ce comportement lui a valu de se trouver enfermée la nuit tombée et surveillée pendant la journée par les gardes de la maisonnée. Elle a donc appris, en autodidacte, à crocheter les serrures, subtiliser des clés accrochées aux ceintures ou dans des bourses, grimper aux murs et discrètement se faufiler derrière les gardes. Pendant la journée, elle est la fille parfaite, mais la nuit lui appartient. Afin de préserver son anonymat, elle porte une capuche et un masque et échange ses beaux atours contre des vêtements plus fonctionnels que ses parents ne la laisseraient jamais porter.

Esvele a également appris à ne faire plus qu'une avec la légende de la Vipère Noire. Quand d'un geste elle rejette les pans de son manteau afin de dévoiler le costume qu'elle s'est confectionné, la plupart des gens lui jettent leur bourse et fuient. Si cela ne fonctionne pas, il lui suffit généralement de tirer sa dague. Bien entendu, certains des nobles qu'elle prend pour cible sont plus coriaces et Esvele a également dû apprendre à se battre. Elle sait qu'elle joue à un jeu dangereux, mais elle prend plaisir à savoir qu'au moins un membre de la famille Rosznar a su gagner le respect de la noblesse de Waterdeep.

Volothamp Geddarm

Volothamp Geddarm est un globe-trotter grandiloquent, qui profite de vacances à Waterdeep après la tournée promotionnelle de son livre à succès, le *Guide des monstres de Volo*. Il passe le plus clair de son temps dans la salle commune du Portail Béant, où il retrouve de vieux amis et réfléchit à son prochain livre.

Volo a une très haute opinion de lui-même et de son importance en ce monde, mais il n'est pas entièrement dénué de charme. Il est prêt à tout pour aider un ami dans le besoin.

Xanathar

Xanathar est le nom donné au seigneur du crime tyrannœil qui vit dans les donjons sous Waterdeep. Il n'est pas le premier tyrannœil qui porte ce nom et ne sera pas le dernier.

Comme tous les tyrannœils, Xanathar est un tyran paranoïaque qui charme et terrorise ses sbires pour les asservir. La Guilde de Xanathar est composée d'individus parmi les plus louches de Waterdeep, ainsi que de monstres que le tyrannœil a asservis de force ou à qui il a promis des trésors, de la nourriture ou du pouvoir. Dans les rangs de la guilde, chaque serviteur cherche à s'attirer l'affection et les bonnes grâces du tyrannœil et la trahison est donc monnaie courante. Cela dit, les faveurs de Xanathar sont éphémères, car le tyrannœil ne

Volothamp « Volo » Geddarm

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 11
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +2, Sag +2
Compétences Arcanes +4, Dressage +4, Escamotage +3, Histoire +4, Investigation +4, Perception +2, Perspicacité +2, Représentation +7, Persuasion +7, Supercherie +5, Survie +2
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfique, nain
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation. Volo est un lanceur de sort de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *amis, prestidigitation, réparation*
1er niveau (2 emplacements) : *compréhension des langues, déguisement, détection de la magie*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants

tarde pas à se méfier de ceux qui ont réussi à s'attirer ses bonnes grâces.

Xanathar vit dans un donjon sous Skullport, une communauté souterraine connectée au troisième niveau d'Undermountain. L'endroit ressemble à une bourgade délabrée construite au sein d'une caverne géante reliée à une rivière souterraine. Les membres de la Guilde de Xanathar rôdent dans les bâtiments en ruine de Skullport pendant que des crânefeux patrouillent dans ses rues.

La seule créature qui a de l'importance aux yeux de Xanathar (à part lui-même) est un poisson appelé Sylgar qu'il conserve dans un grand aquarium de verre. Des sbires de Xanathar s'occupent en permanence de Sylgar, mais même ainsi, ils ne peuvent pas le garder en vie éternellement. Quand le poisson meurt, la panique se répand dans l'antre de Xanathar et ses laquais font tout ce qui est en leur pouvoir pour le remplacer avant que leur maître ne se rende compte de ce qu'il se passe. Heureusement pour eux, le tyrannœil est incapable de distinguer un poisson d'un autre.

Xanathar a une passion dévorante pour l'or. Il y a quelques années, ses espions ont volé la *pierre de Golorr*, qui détient des informations qui lui ont permis de découvrir une chambre forte naine sous Waterdeep. Xanathar a réussi à en ouvrir la porte, mais le dragon qui se trouvait à l'intérieur l'a forcé à fuir. Récemment, quelqu'un a volé la *pierre de Golorr* cachée dans l'antre du tyrannœil et celui-ci est convaincu que le Réseau noir est responsable de ce crime.

Le tyrannœil est prisonnier de sa propre paranoïa. Il voit des ennemis partout et s'en prend à tous ceux qu'il soupçonne d'être des espions ou des assassins zhentarims. Les aventuriers qui ont le malheur d'attirer son attention en faisant affaire avec des agents connus ou suspectés du Réseau noir sont quant à eux rapidement identifiés comme des cibles à abattre.

Statistiques de jeu.

Xanathar est un **tyrannœil** qui porte des anneaux magiques sur trois de ses pédoncules. Il est harmonisé avec les trois anneaux, mais ceux-ci n'ont pas d'incidence sur son indice de dangerosité. Il porte un *anneau d'invisibilité* sur le pédoncule qui lance des rayons de terreur, un *anneau de protection mentale* sur celui qui lance des rayons de sommeil et un *anneau de résistance* (force) sur celui qui lance des rayons de lenteur.

Sylgar, le poisson bien-aimé de Xanathar possède les statistiques d'un **piranha**, sans le trait frénésie sanguinaire.

Yalah Gralhund

La maîtresse de la maison Gralhund est loin d'être une imbécile. Elle a l'esprit vif et assez de sagesse pour discerner ses amis de ses ennemis. Son mari l'adule (voir « Orond Gralhund », page 208) et elle a les ressources du Réseau noir à sa disposition.

Yalah se tient informée de ce qu'il se passe en ville, surveille étroitement ses enfants et utilise son statut et la richesse de sa famille pour délier les langues des nobles, des maîtres de guildes et des simples citoyens. Bien que ses précédentes tentatives pour devenir un Seigneur masqué aient échoué, elle est convaincue qu'elle recevra cet honneur en temps et en heure. Une fois qu'elle aura découvert l'identité et les secrets d'assez de Seigneurs masqués, elle est persuadée qu'elle gagnera sa place parmi eux à l'aide de pots-de-vin, de chantage et d'extorsion. Une fois cet objectif atteint, elle compte apporter au gouvernement quelques modifications qui assureront la prospérité de la maison Gralhund pour les générations à venir.

Yalah partage avec son mari les services de Hrabbaz (voir « Hrabbaz », page 200), un garde du corps demi-orc, mais sa loyauté va plutôt à Yalah. Elle utilise également les zhentarims qui sont logés dans sa demeure comme réseau personnel d'espions, sans savoir qu'ils obéissent en réalité à Manshoon. Son interlocuteur privilégié parmi les zhentarims est le maître assassin zhten Urstul Floxin (voir « Urstul Floxin », page 215), qu'elle traite comme un sous-fifre.

Statistiques de jeu.

Yalah Gralhund est une humaine thétyrienne et une **noble**, avec les modifications suivantes :

- Yalah est d'alignement neutre mauvais.
- Son Intelligence est de 16 (+3).
- Elle parle le commun et l'infernal.

Yalah et Orond Gralhund



Annexe C : Aides de jeu

Les habitués du Portail Béant



Durnan
Propriétaire humain
« Je vous offre une chope si vous ne me parlez pas de la pluie et du beau temps. »



Bonnie
Serveuse humaine
« Beaucoup d'aventuriers en quête de gloire passent par le Portail Béant. Ils goûtent tous à notre bière. »



« Trois cordes »
Barde humain
« N'importe qui est capable de jouer *Les Trois Flambinis* avec un luth. Maintenant, essayez avec seulement trois cordes ! »



Jalester Silvermane
Client humain
« Vous voulez savoir ce qu'il se passe dans notre belle ville ? Attrapez un tabouret et asseyez-vous là un moment. »



Meloon Dragon-de-Guerre
Célèbre aventurier humain
« Vous êtes des héros, non ? Peut-être qu'un jour vous rejoindrez Griseforce. Je peux vous payer un verre ? »



Obaya Uday
Humaine, clerc de Waukyne
« Les merveilles de Waterdeep méritent d'être contemplées. Je vous assure, je n'ai jamais vu autant d'argent de toute ma vie ! »



Yagra Poingdepierre
Mercenaire demi-orque
« Un bras de fer, ça vous dit ? J'espère que vous êtes plus fort que vous n'en avez l'air. »

Le Code pénal

Un crime peut être puni par un ou plusieurs des châtiments suivants, en fonction de la nature du crime, de la victime et des antécédents du coupable :

- La mort
- L'exil (pour plusieurs années ou étés)
- La flagellation (un nombre prédéterminé de coups de fouet)
- Les travaux forcés (pour une durée de plusieurs jours, mois ou années en fonction de la gravité du crime)
- L'emprisonnement dans les donjons du Château de Waterdeep (pour une durée de plusieurs jours, mois ou années en fonction de la gravité du crime)
- Une amende (payable à la ville ; les condamnés incapables de payer verront leur peine transformée en emprisonnement et/ou travaux forcés)
- Une indemnisation (payable à la victime ou ses proches ; les condamnés incapables de payer verront leur peine transformée en emprisonnement et/ou travaux forcés)
- Un décret (le condamné a l'interdiction de faire quelque chose ; en cas de non-respect de ce décret, il se trouve alors condamné à une peine de prison, de travaux forcés et/ou une amende)

I. Crimes contre les Seigneurs, les représentants du gouvernement et les nobles

Agresser ou se faire passer pour un Seigneur : la mort

Agresser ou se faire passer pour un représentant du gouvernement ou un noble : la flagellation, la prison pour un maximum de 10 jours et une amende de 500 po maximum

Faire chanter un représentant du gouvernement : la flagellation et jusqu'à 10 ans d'exil

Corrompre ou tenter de corrompre un représentant du gouvernement : jusqu'à 20 ans d'exil et une amende dont le montant peut atteindre le double du pot-de-vin

Tuer un Seigneur, un représentant du gouvernement ou un noble : la mort

Utiliser la magie pour influencer un Seigneur sans son consentement : jusqu'à un an d'emprisonnement et une amende ou une indemnisation d'un montant maximum de 1 000 po

Utiliser la magie pour influencer un représentant du gouvernement sans son consentement : une amende ou une indemnisation d'un montant maximum de 1 000 po et un décret.

II. Crimes contre la ville

Incendie criminel : la mort ou jusqu'à 1 an de travaux forcés, avec une amende et/ou une indemnisation couvrant le coût des réparations plus 2 000 po

Tirer ses armes sans raison valable : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement et/ou une amende de 10 po maximum.

Espionnage : la mort ou l'exil à perpétuité

Recel et revente de biens volés : une amende d'un montant équivalent à la valeur des biens volés et un décret

Contrefaçon d'un document officiel : flagellation et exil pour 10 étés

Entrave à la justice : amende d'un montant de 200 po maximum et travaux forcés pour une durée maximum de 10 jours.

Abandon de déchets dans l'espace public : amende de 2 po maximum et un décret

Empoisonner un puits municipal : la mort

Vol : flagellation suivie d'un maximum de 10 jours d'emprisonnement, de travaux forcés pendant 1 an au maximum ou d'une amende d'un montant égal à la valeur des biens dérobés

Trahison : la mort

Vandalisme : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement ainsi qu'une amende et/ou une indemnisation couvrant le coût des réparations plus 100 po

Utiliser la magie pour influencer un représentant du gouvernement sans son consentement : une amende ou une indemnisation d'un montant maximum de 1 000 po et un décret.

III. Crimes contre les dieux

Agresser un prêtre ou un fidèle : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement et une indemnisation d'un montant de 500 po maximum

Troubles de l'ordre public dans un temple : amande de 5 po maximum et un décret

Blasphème public contre un dieu ou une église : un décret

Vol de biens appartenant à un temple ou d'offrandes : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement et une indemnisation d'un montant pouvant atteindre le double de la valeur des biens volés

Pillage de sépulture : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement et une indemnisation couvrant le coût des réparations plus 500 po

IV. Crimes contre les citoyens

Agresser un citoyen : jusqu'à 10 jours d'emprisonnement, flagellation, et une indemnisation d'un montant de 1 000 po maximum

Faire chanter ou intimider un citoyen : une amende ou une indemnisation de 500 po maximum et un décret

Cambriolage : jusqu'à 3 mois d'emprisonnement et une indemnisation d'un montant égal à la valeur des biens volés plus 500 po

Dégradation de biens ou de bétail : une indemnisation couvrant le coût des réparations ou le remplacement du bien plus 500 po maximum

Troubles de l'ordre public : amende de 25 po maximum et un décret

Meurtre d'un citoyen sans justification : la mort ou jusqu'à 10 ans de travaux forcés et une indemnisation de 1 000 po maximum versée aux proches de la victime

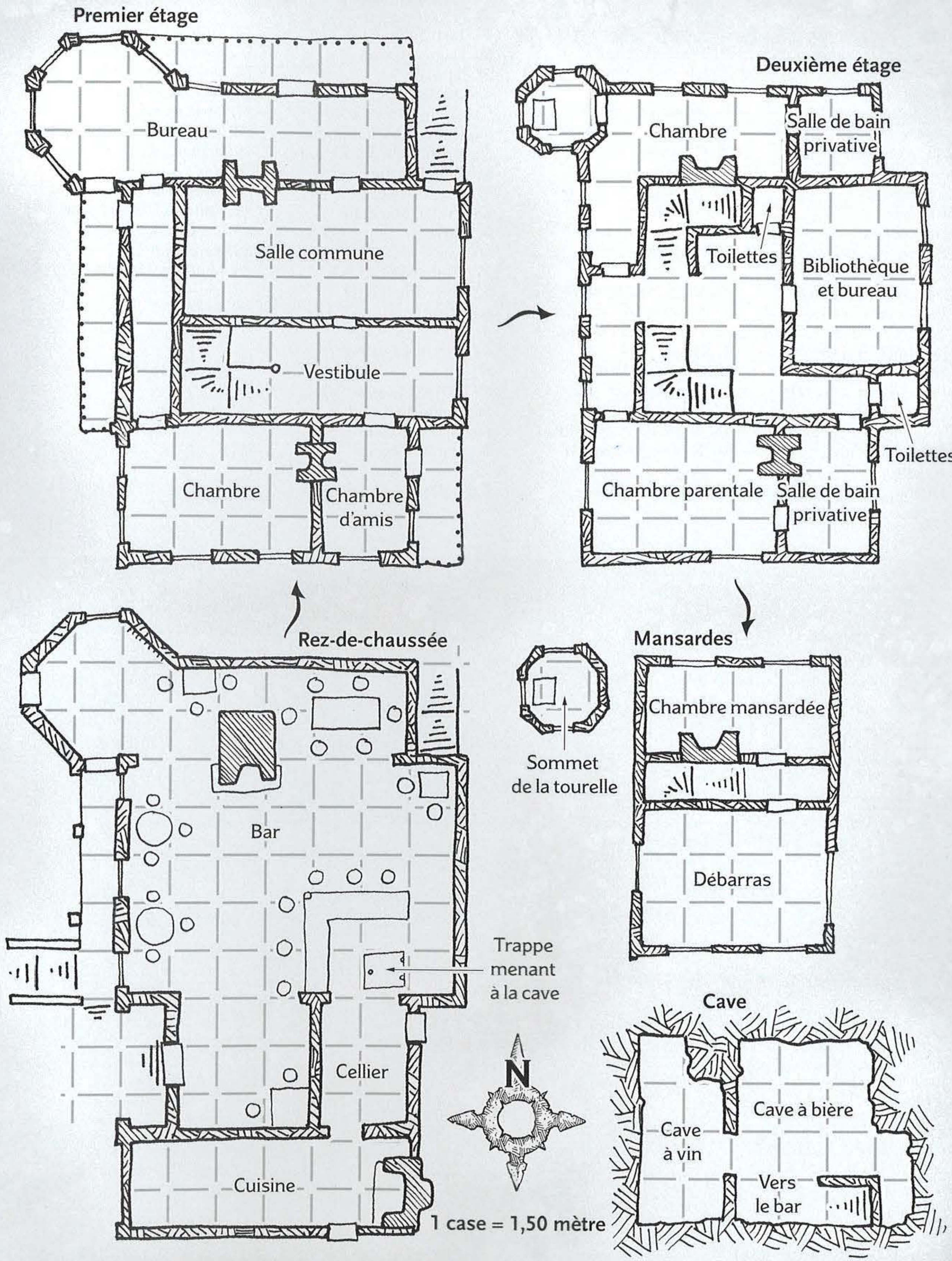
Meurtre d'un citoyen avec justification : jusqu'à 5 ans d'exil ou jusqu'à 3 ans de travaux forcés ou une indemnisation de 1 000 po maximum versée aux proches de la victime

Braquage : jusqu'à 1 mois de travaux forcés et une indemnisation d'un montant égal à la valeur des biens volés plus 500 po

Esclavagisme: flagellation et jusqu'à 10 ans de travaux forcés

Utiliser la magie pour influencer un citoyen sans son consentement : une amende ou une indemnisation d'un montant maximum de 1 000 po et un décret.

Le manoir du Crâne de troll et sa taverne



Le Portail Béant : légende

Voilà les noms des personnages présents sur l'illustration du Portail Béant qui se trouve pages 18-19.

1. Victoro Cassalantre
2. Ammalia Cassalantre
3. Vajra Safahr
4. Renaer Neverember
5. Laeral Silverhand
6. Mordenkainen
7. Qilué Veladorn
8. Alustriel Silverhand
9. La Simbule
10. Elminster
11. Harkle Harpell
12. Storm Silverhand
13. Syluné Silverhand
14. Colombe Fauconnier
15. Florin Fauconnier
16. Illistyl Elventree
17. Jhessail Silventree
18. Merith Strongbow
19. Lanseril Snowmantle
20. Artus Cimber
21. Volothamp Geddarm
22. Minsc et Bouh
23. Krydle
24. Delina
25. Vartan Hai Sylvar
26. Priam Agrivar
27. Ishi Barasume
28. Minder
29. Foxilon Cardluck
30. Shandie
31. Obaya Uday
32. Manshoon
33. Yoshimo
34. Sans-Nom
35. Valygar Corthala
36. Abdel Adrian
37. Hexxat
38. Pikel Bouldershoulder
39. Ivan Bouldershoulder
40. Cadderly Bonaduce
41. Hrolf
42. Drizzt Do'Urden
43. Guenhwyvar
44. Ruqiah
45. Reginald Roundshield
46. Krebbyg Masq'il'yr
47. Spider Parrafin
48. Arkhan le Cruel
49. Tyril Tallguy
50. Dagny Halvor
51. Jamilah
52. Hitch
53. Chair-à-Dragon
54. Brawlwin Chainminer
55. Durnan (le propriétaire)
56. Skip Brickard
57. Diath Woodrow
58. Evelyn Marthain
59. Strix
60. Alias
61. Akabar Bel Akash
62. Olive Rustkettle
63. Mirt
64. La Vipère Noire
65. Artemis Entreri
66. Joppa
67. Fel'rekt Lafeen
68. Soluun Xibrindas
69. Jarlaxle Baenre
70. Danilo Thann
71. Paultin Seppa
72. Calliope
73. Ziraj le Chasseur
74. Skeemo Gourdétrange
75. Davil Chantétoile
76. Tashlyn Yafeera
77. Istrid Corne
78. Nihiloor
79. Noska Ur'gray
80. Nar'l Xibrindas
81. Ahmaergo
82. Thorvin Doublebarbe
83. Ott Orteil-d'Aciers
84. Xanathar
85. Matthew Mercer



Bienvenue à Waterdeep

Le célèbre explorateur Volothamp Geddarm a besoin de vous pour accomplir une simple quête. Ainsi débute une folle enquête dans les quartiers de Waterdeep alors que vous découvrez un infâme complot impliquant plusieurs personnalités influentes de la cité.

Prêt pour une grande virée en ville ? Affûtez vos compétences, faites preuve de courage contre des adversaires comme vous n'en avez encore jamais affronté et lancez-vous dans la chasse aux dragons !

Une aventure DUNGEONS & DRAGONS pour des personnages de niveau 1 à 5.

À utiliser avec la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*.

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

GaleForce nine



ISBN: 978-1-945625-00-8
9 781945 625008
Code produit : 73619-F
Imprimé en Lituanie
50,00€